

SEGA

SEGA SATURN



GUARDIAN HEROES



INSTRUCTION MANUAL

English 2

Deutsch 18

Français 36

Español 52

Italiano 68

Nederlands 84

Epilepsy Warning

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion while playing a video game, **IMMEDIATELY** discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

Starting Up: How to Use Your Sega Saturn System

This CD-ROM can only be used with the Saturn System. **Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player**—doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Sega Saturn system by following the instructions in your Sega Saturn System Instruction Manual. Plug in Control Pad 1. For 2 player games, plug in Control Pad 2 also.
2. Place the Sega Saturn CD-ROM, label side up, in the well of the CD tray and close the lid.
3. Press the Power Button to load the game. The game starts after the Sega Saturn logo screen. If nothing appears, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
4. If you wish to stop a game in progress or the game ends and you want to restart, press the Reset Button on the Sega Saturn console to return to the Game's Title Screen. If you wish to return to the Control Panel, press Buttons A, B, C and Start simultaneously at any time.
5. If you turn on the power without inserting a CD, the Audio CD Control Panel appears. If you wish to play a game, place the Sega Saturn CD in the unit, press the CD Button to move the cursor to the top left button on the Control Panel, and press Start. The opening screens of a Game will appear.

Important: Your Sega Saturn CD-ROM contains a security code that allows the disc to be read but won't keep the disc clean and handle it carefully. If your Sega Saturn system has trouble reading the disc, remove the disc and wipe it carefully, starting from the centre of the disc and wiping straight out towards the edge.

Note: *Geordian Heroes* is for one to six players.

1. Sega Saturn System
2. Control Pad 1
3. Control Pad 2



Sword or Sorcery?



The Guardian Heroes are a group of adventurers who love nothing more than excitement and adventure. They've banded together in a search for a legendary sword, the one which is supposed to have saved the world in ancient times. One day Han (one of the Guardian Heroes) is walking in the forest when he comes across a sword stuck in the rocks. Han uses his incredible strength to pull the sword out.

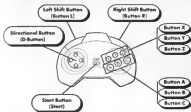
Taking it back to the Guardian Heroes headquarters, Han shows it to his friends. Could this be the legendary sword? Suddenly a stranger bursts into the Heroes' HQ. As she is warning the Guardian Heroes to beat a hasty retreat, the Royal Knights arrive: under orders from the King's adviser Kanon to find the ancient sword. What the knights don't know is that Kanon is planning to take control of the kingdom after destroying the sword.

Kanon must have the sword at any cost, and the Heroes want to know why. The answer to that question will take the team in a quest across the land, through battle after thrilling battle. Every decision counts in this sword and sorcery fantasy. Make the right ones and bring the Guardian Heroes to victory. Make the wrong one, and the sword will fall into the hands of darkness.

Pick a character to challenge Kanon's evil scheme. Or enter the **VERSUS MODE**, where up to six players can battle against each other to find out who the real Hero is!



Take Control



Pre-game Functions

Directional Button (D-Button): Moves highlighter, scrolls through on-screen explanations.

Start Button (Start): Selects Mode, selects various settings.

Button A: Selects settings.

Button B: Cancels selections.

Button C: Selects settings.

Master Buttons X, Y and Z and the Left and Right Shift Buttons have no pre-game functions.

Game Functions

Directional Button (D-Button): Moves the character forwards and backwards on the screen.

Left Shift Button (Button L): Jumps the character one level towards the far side of the battle area.

Right Shift Button (Button R): Jumps the character one level towards the near side of the battle area.

Start Button (Start): Pauses game, resumes game when paused.

Button A: Defends character against attack. Commands auxiliary character to attack (see page 14).

Button B: Performs normal strength attack.

Button C: Performs powerful attack. Forwards through messages.

Button X: Sets Undead Warrior action (see page 14).

Button Y: Jumps one level towards the far side of the battlefield. When the character reaches the far side, pressing again makes the character jump to the near side of the battle field.

Button Z: Performs a magical attack.

Notes:

• The settings listed above are the default button settings. To customize button functions, see page 8.

• See Here Are the Heroes, page 14, for an explanation of each character's Special Attacks.

For one or two player games

Control Pad One makes game decisions. Control Pad Two only controls the character movements for player two.

For 3+ Player games

With the 6-Player Adaptor (sold separately) up to six people can play in the **VERSUS MODE**. Attach the 6-Player Adaptor to Control Port 2 on the Sega Saturn, then attach Control Pads (sold separately) to the 6-Player Adaptor. Make sure to plug the Control Pads to the appropriate terminals on the 6-Player Adaptor (starting with 1!). See page 9 for more details on making pre-game decisions in games with three or more players.



Starting the Adventure

If you're using a backup RAM Cartridge, choose where to store adventure data—on the internal hard RAM or in the cartridge memory. Use the D-button to move the highlighter to an option and press Button A or C to select.



After that the story introduction begins. Press Start to forward to the Title screen. If you don't select an option, a timer starts after a few moments. Press Start at any time to return to Title screen. In the Title screen, choose from **STORY MODE** where you take a character (or two in two-player games) through the Quondan Heroes adventure, **VERSUS MODE** where from one to six players battle each other, **OPTION MODE** where you can see Adventure data and change game parameters, and **LOAD** if you want to continue a saved game.



Option Mode

In the Option Mode, take a look at game data, listen to the game's BGM and sound effects, and set button functions and other game parameters.

DIP Switch

In this option, you set various screen messages to display or not display, set the difficulty level and set other game options. Highlight an option and press the D-button left or right to change the setting. To exit the screen, press Start or highlight **EXIT** and press Button A or C.

Levels Change the game's difficulty level. You have a choice of **EASY**, **NORMAL** or **HARD**. In the **EASY** level you have 99 Continues, in the **NORMAL** level you have 9 Continues, and in the **HARD** level you have only 3 Continues. The opponents are tougher to beat in the **NORMAL** and **HARD** levels, but you'll see some things you won't see in the **EASY** level... Are you Harsh enough to take on the challenge?

Reset Key Change the buttons used to reset the game (used to exit to the game intro). You have four choices.

User Friendly Turn this **ON** to make life easier for yourself, **OFF** to keep you on your toes.

Play Demo Time Units Take a break from the game by selecting **OFF** and watch the game demonstration. Select **ON** to limit the amount of time the demo is displayed.

Pause Displays Select **ON** to show your character's Stats window when the game is paused, or **OFF** to leave the pause screen clear.



Stats Window

- | | |
|-----------------|----------------------|
| 1 Name | 2 Agility |
| 3 Level | 4 Experience |
| 5 Hit Points | 6 Next Level |
| 7 Magic Points | 8 Vitality |
| 9 Strength | 10 Mental Protection |
| 11 Intelligence | 12 Luck |



Hit Counter Displays Select **ON** to show the effects of special attacks (a counter appears, displaying the number of hits the opponent takes).

Audios Listen to the game in **MONO** or **STEREO** sound.

Enemy Level Displays Select **ON** to see what you're up against, or **OFF** to keep your opponent's strength a big surprise!

Next Exp Displays **ON** displays the number of experience points remaining before you reach the next level, and **OFF** leaves the screen clear.

Exit Returns you to the Option Mode screen.

Key Config

In the **KEY CONFIG** option, you set the game's button functions. Highlight a button on the screen and press the D-Button left or right to change the button's function. To exit the screen, press Start or highlight **EXIT** and press Button A or C.



Button Options

- Defend against on attack
- Normal Attack
- Powerful Attack
- Command (to move Undead/Warrior – see page 18)
- Change level in battlefield area
- Magic
- Move back one level in battlefield area
- Move forward one level in battlefield area

When you're done setting the buttons, select **EXIT**.

Player Settings

Set up a database to store you and your friends' **VERSUS MODE** victory data in this option. The player who wants to create or change the database highlights the **PLAYER SETTINGS** option and selects it with Button A or C. Once in the Player Settings screen, press Button A or C to see the options.

In the Player Settings screen you have four options: **END**, **EDIT**, **DELETE**, and **SELECT**. If you want to add new data, highlight an empty space and press Button A or C, then highlight **EDIT** with the D-Button and press Button C. A box appears around the first letter space (you can create a name of up to three letters). Press the D-Button up or down to cycle through the letters, and when the correct letter is displayed, press the D-Button right to highlight the next letter in the name. When you've finished entering a name, press Start or press Button C, highlight **END**, and press Button C again to exit the screen.



To assign a name to a Control Pod, enter the Data screen using the Control Pod you'll assign the data to, press **SELECT**, and highlight the name with the D-Button. Press Start to exit the screen. Any **VERSUS MODE** Battle scores made with that Control Pod are now added to the name's database (see page 12 on how to access the scores in the database).

Select the **DELETE** command to get rid of data you no longer need. Highlight **DELETE** with the Control Pad and press Button A or C. A confirmation window appears. If you're sure, highlight **YES** and press Button A or C. If you change your mind, press Button B or highlight **NO** and press Button A or C. Select **END** when you've finished creating or deleting data and press Button A or C to exit the screen.

Explenations

Select this to access the following options: **GAME EXPLANATION** to see an on-screen explanation of Control Pad functions; and **CHARACTER MOVES** which details all character attacks. Highlight either option and press Button A or C to open the screen.

To cycle through the game explanations in **GAME EXPLANATION**, press the D-Button up or down. To exit the screen, press Button B or Start.

In the **CHARACTER MOVES** option, highlight any character and press Button A or C to view that character's attacks. If the character has too many attacks to fit on the screen, press the D-Button up or down to scroll through the explanations. To exit the screen, press Button B or Start. To exit the **CHARACTER MOVES** option, press Start.

NOTE: Only characters you've already met in the game are shown on the screen.



Versus Mode

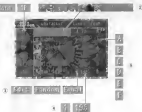
In this mode, it's survival of the fittest! Up to six challengers meet in a hansom (and inhuman) demolition derby. The winner is the one left standing when the dust clears. To battle with more than two players you need a 6-Player Adapter and one Control Pad for each player (all sold separately).

Versus Mode Battles

You have two battle choices available in the **VERSUS MODE**. In the **TIMED** battle option, the winner is the person or team which has the most Hit Points remaining after the time period expires. Or try for the endurance record in the **UNLIMITED TIME** battle. The setup for both battle types is as follows:

Highlight your choice with any Control Pad and press Button A or C to open the Character Select screen. You can select any character you've encountered in the Story mode, including the enemies.

Whichever player presses Start and accesses the Time Battle screen makes the settings in the Challenger screen (a yellow indicator appears at the right side of the screen to tell you which Control Pad is active). Highlight the setting you want to change and press Button A or C, then change the setting by pressing the D-Button up, down, left or right. Options are displayed below.



Notes: Characters, Skill Points, Level, and Team assignment can all be set to Random. Select the **R** mark for random assignment.

- ① **Players:** Select who controls the character. In one-player battles, your choices are IP (Player controlled) or CPU (Computer controlled). If two players are competing, the choices are IP, SP and CPU. If you have a 6-Player adaptor, up to six opponents can face off in a match.
- ② **Character Icon and Name:** Press Button A or C to access the character choices, then press the D-Button up or down to cycle through the character icons and left or right to highlight a particular character. Press Button A or C to select the character.
- ③ **Stats Type:** This option determines how Skill Points are assigned to the battles. Skill points can be assigned to one or more of the six Skill areas (see Skill Assignment below). Choose from **EDIT** where you add Skill Points to the character yourself, **EQUAL** to have the computer assign Skill Points automatically, and **RANDOM** to let the computer randomly pick **EQUAL** or **EDIT**.
- ④ **Experience Levels:** Pick the Character's level of experience.
- ⑤ **Team Groupings:** Add a little more excitement to the battle by selecting characters to battle as a team or teams. In Team play, the winners are the team with the least amount of damage (in the 1 Minute battle) or the last member left standing (in the Unlimited Time battle). Assign characters to one of six teams, from A to F.

Once you're satisfied with the settings, press Start, and a confirmation window appears. Select **YES** if you're ready to go on to the next screen, or **NO** if you want to change the settings.

Skill Assignment

If you've chosen **EDIT** or **RANDOM** in the Start Type option, the next screen is the Skill Assignment screen. The character, Control Pad number, Team and level are displayed at the top of the screen. You can assign the Skill Points to the following areas:

STR. (Strength) Damage you can inflict on the opponent

VIT. (Vitality) Damage you can take from an opponent's attacks

INT. (Intelligence) How well you can use magic

MEN. (Mental Protection) Protection against magical attacks

AGL. (Agility) How fast your character moves

LUC. (Luck) Improves your chances of being missed by attacks or making an attack successful

The total number of points you have to work with are displayed above the Skill areas above. Highlight a Skill by pressing the D-button up or down, and press the D-button right to add Skill Points to that area. The points appear in red. If you want to reassign points, highlight the Skill and press the D-button left to take the points away.

If you've chosen **EQUAL**, the characters' Skill Points are automatically assigned by the computer.

The competition begins on a field picked at random by the computer. At the top of the screen, the computers' scores are displayed, along with each character's level, remaining HP Points and remaining Magic Points. Player-controlled characters start out with a marker next to them, showing which character is being controlled by which player.



Battle Scores

Don't forget to check out the stats for the players and characters in the Battle Scores section! The Battle Scores database saves all records for the **VERSUS MODE** battles that have taken place.

Character Scores

Take a look at the list of characters which have battled in the **VERSUS MODE**. The first column shows the number of battles won, the second column shows the number of battles that character has participated in, the third shows the win percentage. Scroll through the scores by pressing the D-Button up or down.



Player Scores

This shows the current scores for all players. The first column shows the number of battles won, the second column shows the number of battles that character has participated in, the third shows the win percentage.



Reset Character Scores

To reset the scores, press Button A or C, and a confirmation window appears. If you want to reset the scores, highlight **YES** and press Button A or C. If you reconsider, highlight **NO** and press Button A or C. Exit the screen by pressing Start or by highlighting **EXIT** and pressing Button A or C.

Reset Player Scores

Resetting is done as in the Reset Character Score option. Press Button A or C, and a confirmation window appears. If you want to reset the scores, highlight **YES** and press Button A or C, and if you reconsider, highlight **NO** and press Button A or C. Exit the screen by pressing Start or by highlighting **EXIT** and pressing Button A or C.

The **KEY CONFIG**, **PLAYER SETTINGS** and **EXPLANATIONS** options are as in the **OPTION MODE** (see pages 7-9).

Story Mode

In the **STORY MODE** you start out by picking a character (in two-player games, Player Two picks a character as well). Cycle through the Guardian Hero team until the character you want to use is displayed, and press Start to select the character. Note that two players cannot use the same character.



The story begins at the Guardian Heroes headquarters, with Hagan showing off his new sword. To forward through the conversations, press Button C. It comes before!

As the game progresses, you are confronted with various opponents which you have to defeat in order to move closer to your goal. You must also make decisions on where to go and what to do. Think before you answer questions, because they affect the rest of your adventure. Select an answer or direction by highlighting it with the D-Button and pressing Button A or C.

On the Battlefield

As in the **VERSUS MODE** of battles, icons appear at the top of the screen. The green bar shows the number of Hit Points remaining, and the blue bar shows the number of Magic Points remaining.



Fight: Win or Lose

As you make your way through the enemy forces seeking your goal, you gain Level Ups. Each Level Up awards you a number of Skill Points, which you assign to various Skills (see page 11 for more details). The more opponents you defeat, the more Level Ups you receive and the more powerful you become, so don't shirk your share of the fighting!

If you lose all your Hit Points but have Continues remaining, the Continue screen appears. You have three choices, to **CONTINUE** the game from where you were defeated, to **TRY AGAIN** from the beginning (in which case you receive all the Skill Points you've earned so far) or to **GIVE UP**, in which case Game Over appears, followed by the opening introductions.



Here Are the Heroes!

Here's an introduction to the Guardian Heroes team and their allies. All the moves are shown as if performing the attack to the right. When attacking to the left, mirror the controls shown.

Samuel Han

Originally a member of the Royal Knight Blue Team, he decided to head out into the world and become a wandering adventurer. He carries one of the most powerful swords ever forged, a legend in itself.

Special Techniques

Han Dynamic $\triangle + \square + \blacktriangle + \blacksquare$ or \blacklozenge

Han Special \blacksquare

Han Fast $\triangle + \square$

Han Maximum (mid-air) $\triangle + \square + \blacksquare$ or \blacklozenge

Han Miracle (mid-air) \blacksquare (press and hold)

Han Hyper/Han Victory \blacklozenge



Magic

Han Burnings $\triangle + \square + \blacktriangle + \blacksquare$

Randy M. Green

Randy has been studying sorcery for many years. While taking a break from his studies, he met Han and the other Guardian Heroes. He decided that the best way to hone his skills was by travelling with the other heroes. His companion and fellow sorcerer is Edward M. Hendo (you may call him Ed). Randy is a shy fellow, but hopes to overcome this by adventuring with the Guardian Heroes.

Special Techniques

Dancing Wind Staff $\triangle + \square + \blacksquare$ or \blacklozenge

Wall of Wind Staff $\triangle + \square + \blacktriangle + \blacksquare$

Halfball Combination \blacksquare (repeatedly)

Triple Staff Stamp (mid-air) $\triangle + \square + \blacksquare$ or \blacklozenge



Magic

E-Max $\blacksquare + \blacklozenge$

Super Magic Fireball $\triangle + \square + \blacksquare$

Super Magic Firewall $\triangle + \square + \blacksquare$

Super Magic Thunderbolt $\blacktriangle + \square + \blacksquare + \blacksquare$

Super Magic Ice World $\triangle + \square + \blacksquare$

Super Magic Tornado $\blacktriangle + \square + \triangle + \square + \blacksquare$

Super Magic Fire Blaster $\blacktriangle + \square + \triangle + \square + \blacksquare$

Ginjiro Ibushi

Ginjiro is a ninja, travelling in search of the legendary sword "suicune" which is supposed to be so powerful that it has acquired a soul. Because of his desire to see this legendary sword, Ginjiro decided to join the Guardian Heroes team.

Special Techniques

Reverse Mirage Sword: $\Delta \Delta + B$ or C

Vacuum Hammer Slip: $\Delta \Delta + B$ or C

Shadowless Dash: $\Delta \Delta \Delta \Delta$

Mirage Slip Dance: $\Delta \Delta + B$ or C

Mirage Spin Serpene Attack (mid-air): $\Delta \Delta + B$ or C

Shadowless Kick (mid-air): $\Delta \Delta + B$

Reverse Thunder Kick (mid-air): $\Delta \Delta + C$

Magics

Twisted: $\Delta \Delta + B$ or C

Thunder Palm: $\Delta \Delta \Delta + B$

Thunderball: $\Delta \Delta + B$

Thunder Transformation: $\Delta \Delta + B$



Nicole Neale

Nicole is a mischievous but almost clumsy. She has gone with the rest of the Guardian Heroes believing that it would be an interesting change of pace. She herself is an optimist and tries to see only the good in people, but it's been not to make her too angry, as she is also capable of casting some very powerful spells. Perhaps she's just tricking everyone into thinking she is a hot girl. Perhaps not – she's full of secrets.

Special Techniques

True Heart: $\Delta \Delta + B$ or C

Holy Love: $\Delta \Delta + B$ or C

I'm Good Now: B and C

Smiley Sniff: C repeatedly

Midair Smiley Sniff: C repeatedly

Rockin' Jump: $\Delta \Delta + B$ or C

Magics

Fire: $\Delta \Delta + B$ or C

Barrier: $\Delta \Delta + B$

Healing: $\Delta \Delta + B$

Smiley: $\Delta \Delta + B$ or C



Special Characters

Undead Warrior

This Mysterious knight was brought back from the grave by a power far greater than life itself. Now on the side of the Guardian Heroes, the Undead Warrior follows the Heroes' commands. Commanding the Undead Warrior is done as follows:

Press Button X to call up the Commands window. Cycle through the choices by pressing the D-Button left or right.



1. Attack



2. Defend



3. Follow



4. Hold



5. Berserk

Serena Corsaire

Commander of the Royal Knight's Red Team, Serena has decided to side with the Guardian Heroes. She seems to know about the second Man has found, but has yet to reveal her information to the Heroes. Who is she really, and why is she helping the Guardian Heroes?



Battle Tips

- First of all, you can't win unless you survive. Make sure you use the Defend technique (Button A is the default Defend command) whenever you're not attacking. Your chances are greatly improved if you defend yourself.
- Many opponents attack using magic or speed techniques. Use the level jump technique to avoid being hit by these types of techniques.
- Use the mid-air recovery technique whenever an opponent throws you. While in mid air, press Button A or C to land on your feet, otherwise your opponent can continue the attack until you are defeated.
- When you're hit by a powerful spell or attack, you are temporarily dozed. When this happens, press Button A repeatedly, or press the B button in a circle until the character comes to his or her senses.
- Magic is a powerful tool, but your characters only have a certain number of Magic Points. Don't rely on your Magic exclusively, or you may find yourself down and out! Another reason to practice your other attacks: Magic Points can be recovered by performing Special Attacks!
- Each Hero starts out with a given amount of ability in each ability area (see page 11), so each character needs to strengthen different abilities to be successful. Watch your character as he or she fights and concentrate on the character's weaknesses when assigning Skill Points.

Handling Your Sega Saturn CD-ROM

- The Sega Saturn CD-ROM is intended for use exclusively with the Sega Saturn System.
- Be sure to keep the surface of the CD-ROM free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.
- Be sure to take an occasional break during extended play, to rest yourself and the Sega Saturn CD.

Warning to owners of projection televisions

Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

Epilepsie-Warnung

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewusstseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im Spielraum ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildschirm ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern ein Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewusstseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Ebenso sollten Ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beobachtet werden. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Schläfrungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewusstseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von ungewollten Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

Startvorbereitung: Benutzung des Sega Saturn-Gerätes

Diese CD-ROM kann nur mit dem Sega Saturn verwendet werden. **Versuchen Sie nicht, diese CD-ROM mit irgendwelchem anderen CD-Spieler abzuspielen**, weil dadurch Kopfhörer und Lautsprecher beschädigt werden können.

1. Nehmen Sie Ihr Sega Saturn-Gerät gemäß den Anweisungen in der Bedienungsanleitung in Betrieb. Schließen Sie das Control Pad 1 an. Für Zwei-Personen-Spiele schließen Sie das Control Pad 2 ebenfalls an.
2. Legen Sie die Sega Saturn CD-ROM mit obereinander liegenden Etikettenseite in das Slot des CD Lesegeräts, und schließen Sie den Klappenlochdeckel.
3. Drücken Sie die Hardware (POWER) um das Spiel zu laden. (Das Spiel beginnt nach Einschalten des Sega Saturn Lesegerät. Falls nichts geschieht, schalten Sie das Gerät aus, und überprüfen Sie sich, daß es richtig angeschlossen ist.)
4. Wenn Sie ein Spiel mittendrin abbrechen wollen, oder wenn das Spiel zu Ende ist und Sie es erneut starten wollen, drücken Sie die Rückstufkiste an der Sega Saturn-Konsole, um den Spielbildschirm des Spiels wieder aufzurufen. Durch gleichzeitiges Drücken der Tasten A, B, C, und Start können Sie jederzeit auf die Kontrolltaste zurückschalten.
5. Wenn Sie das Gerät einschalten, ohne daß eine CD eingelegt ist, erscheint die Audio-CD Kontrolltaste auf dem Bildschirm. Um ein Spiel zu spielen, legen Sie zuerst eine Sega Saturn CD in das Gerät ein, dann bewegen Sie den Cursor mit Hilfe des Steuerkreuzes zur oberen linken Taste der Kontrolltaste und drücken Start. Daraufhin erscheint die Einrichtungsbildschirm des Spiels.

Wichtig: Ihre Sega Saturn CD-ROM Disc enthält einen Sicherheitscode, der das Lesen der Disc gestattet. Halten Sie dabei die Disc stets sauber und behandeln Sie sie sorgfältig. Sollte Ihr Sega Saturn Gerät Schwergelast beim Lesen einer Disc haben, nehmen Sie die Disc heraus und machen sie sorgfältig ab, wobei Sie gleichzeitig von der Matte zum Band wechseln.

1. Sega Saturn-Gerät
2. Control Pad 1
3. Control Pad 2



Schwert oder Hexerei?



Die Guardian Heroes sind eine Gruppe von Abenteurern, die Aufregung und Abenteuer über alles lieben. Sie haben sich zusammengeschlossen auf der Suche nach einem legendären Schwert, dem man nachsagt, daß es in alten Zeiten die Welt gerettet habe. Eines Tages, als Han (einer der Guardian Heroes) durch den Wald streift, stößt er auf ein Schwert, das in einem Felsen steckt. Han zieht das Schwert mit seiner unglaublichen Kraft heraus.

Er nimmt es mit zum Hauptquartier der Guardian Heroes und zeigt es seinen Freunden. Könnte dies das legendäre Schwert sein? Plötzlich sticht eine Fremde in das Hauptquartier der Heroes. Während sie noch die Guardian Heroes wartet, verschwindet die Flüchtling, kommen die Royal Knights an, die von Kanon, dem Berater des Königs, den Befehl erhalten haben, das alte Schwert zu finden. Das Team können nicht wissen, daß Kanon verheißt, die Herrschaft über das Königreich zu übernehmen, nachdem er das Schwert zerstört hat.

Kanon will das Schwert um jeden Preis haben, und die Heroes wollen wissen, warum. Die Suche nach der Antwort auf diese Frage wird das Team durch das ganze Land führen, von einer aufregenden Schlacht zur anderen. Jede Entscheidung zählt in dieser Schwert-und-Hexerei-Phantasia. Wenn Sie die richtigen treffen, werden Sie die Guardian Heroes zum Sieg führen. Aber wenn Sie eine falsche Entscheidung treffen, fällt das Schwert in die Hände der Wachen der Finsternis.

Suchen Sie eine Spielfigur aus, um Kanon oder Han zu durchkreuzen. Oder definieren Sie den **VERLUST MODI** in dem Sie zu sechs Spieler gegeneinander kämpfen können, um herauszufinden, wer der wahre Held ist!



Übernehmen Sie die Kontrolle!



Vorbereitende Funktionen

Steuerkreuz (Richtungssteuerte): Dient zum Bewegen des Markierungsbalkens, läßt Bildschirm-Erkundungen durchführen

Start-Taste (Start): Dient zur Wahl des Modus und verschiedenen Einstellungen

Taste A: Dient zur Eingabe von Einstellungen

Taste B: Dient zur Annäherung von Werten

Taste C: Dient zur Eingabe von Einstellungen

Hinweis: Die Tasten X, Y und Z sowie die linke und rechte Umschalttaste haben keine Funktionen auf den Vorbereitungsbildschirmen

Spielfunktionen

Steuerkreuz (Richtungssteuerte): Dient zum Bewegen der Spielfigur nach vorn und hinten auf dem Bildschirm

Linke Umschalttaste (Taste L): Läßt die Spielfigur um eine Ebene zum hinteren Ende des Kampfbereichs springen

Rechte Umschalttaste (Taste R): Läßt die Spielfigur um eine Ebene zum vorderen Ende des Kampfbereichs springen

Start-Taste (Start): Dient zum Unterbrechen/Formatieren des Spiels

Taste A: läßt die Spielfigur Angriffe abwehren. Läßt die Hilffigur angreifen (siehe Seite 33)

Taste B: Führt normale Attacke aus.

Taste C: Führt starke Attacke aus. Läßt Meldungen durchführen

Taste X: Dient zum Aktivieren der Steuerung des Untoten Kriegers (siehe Seite 33)

Taste Y: Läßt die Spielfigur um eine Ebene zum hinteren Ende des Schlachtfelds springen

Wenn die Spielfigur das hintere Ende erreicht hat, springt sie bei erneuter Betätigung der Taste zum vorderen Ende des Schlachtfelds

Taste Z: Dient zur Ausführung einer magischen Attacke

Hinweise

- Bei den oben angegebenen Funktionen handelt es sich um die vorgegebenen Tastenfunktionen. Einstellungen zum Ändern der Tastenfunktionen finden Sie auf Seite 24.
- Eine genaue Beschreibung der Spezialtastenfunktionen jeder Spielfigur finden Sie unter "Wer sind die Helden" auf Seite 31.

Für Spiele mit einem oder zwei Spielern

Control Pad 1 wird für Spielereinstellungen verwendet. Control Pad 2 dient nur zum Bewegen der Spielfigur von Spieler 2.

Für Spiele mit 3 oder mehr Spielern

Mit dem 8-Player Adaptor (getrennt erhältlich) können bis zu sechs Personen im **VERSUS MODE** spielen. Nachdem Sie den 8-Player Adaptor an den Steueranschluss 3 des Sega Saturn angeschlossen haben, können Sie die einzelnen Control Pads (getrennt erhältlich) an den 8-Player Adaptor anschließen. Achten Sie darauf, daß Sie die Control Pads in der richtigen Reihenfolge (angegeben mit 1-P) an die entsprechenden Eingänge des 8-Player Adaptor anschließen. Weitere Einzelheiten zur Durchführung vorbestehender Einstellungen von Spielen mit drei oder mehr Spielern finden Sie auf Seite 26.



Beginn des Abenteuers

Wenn Sie eine Sicherungs-E&E-Cartridge verwenden, wählen Sie zuerst den Speicherplatz für die Spieldaten – im internen RAM-Speicher oder im Cartridge-Speicher. Bewegen Sie den Markierungsbalken mit Hilfe des Steuerkreuzes zu der gewünschten Option, und drücken Sie anschließend Taste A oder C zur Eingabe Ihrer Wahl.



Danach beginnt die Vorgeschichte. Drücken Sie Start, um auf den Titelfeldschirm weiterzuschalten. Wenn Sie keine Option wählen, beginnt nach wenigen Augenblicken eine Spiel Demonstration. Durch Drücken von Start können Sie jederzeit auf den Titelfeldschirm zurückschalten. Auf dem Titelfeldschirm stehen die folgenden Punkte zur Auswahl: **STORY MODE** um eine Spielfigur (oder zwei bei Zwei-Personen-Spielen) durch das Grandiosen Helden Abenteuer zu führen,



VERSUS MODE um bis zu sechs Spieler gegeneinander kämpfen zu lassen. **OPTION MODE** um Spieloptionen zu sehen und Spielparameter zu ändern, und **LOAD** um ein gespeichertes Spiel fortzusetzen.

Statistik-Fenster

- | | |
|----------------------|------------------|
| 1 Name | 7 Behendigkeit |
| 2 Level | 8 Erfahrung |
| 3 Trefferpunkte | 9 Höchster Level |
| 4 Zauberkräftepunkte | 10 Lebenskraft |
| 5 Stärke | 11 Geisteskraft |
| 6 Intelligenz | 12 Glück |



Hilf Center Display: Wählen Sie **ON** um die Effekte von Spezialstoffen sichtbar zu machen (das Zähler erscheint, der die beim Gegner erzielte Trefferzahl anzeigt).

Audio: Diese Option gibt Ihnen die Auswahl, den Ton des Spiels in **MONO** oder **STEREO** zu hören.

Energy Level Display: Wählen Sie **ON** um zu sehen, mit wem Sie es zu tun haben, oder **OFF** um sich vor der Stärke des Gegners überraschen zu lassen!

Next Exp Display: Wenn Sie **ON** wählen, wird die Zahl der restlichen Erfahrungspunkte vor Erreichen des nächsten Levels angezeigt, bei Wahl von **OFF** bleibt der Bildschirm leer.

Exit: Bringt Sie zum Optionsmenü-Bildschirm (Option Mode) zurück.

Tastenfunktionen (Key Config)

Mit der Option **KEY CONFIG** können Sie die Tastenfunktionen des Spiels einstellen. Heben Sie die gewünschte Taste auf dem Bildschirm hervor, und drücken Sie das Steuerkreuz nach links oder rechts, um die Funktion der Taste zu ändern. Zum Verlassen des Bildschirms drücken Sie Start oder haben Sie **EXIT** hervor und drücken Taste A oder C.



Tasten-Optionen

- Abwehr einer Attacke
- Normale Attacke
- Starke Attacke
- Befehl (zum Bewegen des Untoten Kriegers—siehe Seite 32)
- Ändern der Name im Kampfbericht
- Zauberbuch
- Zurückweichen um eine Ebene im Kampfbericht
- Vorwärtsschreiten um eine Ebene im Kampfbericht

Wenn Sie mit der Einstellung der Tasten fertig sind, wählen Sie **EXIT**.

Spielerdaten (Player Settings)

Mit dieser Option können Sie eine Datenbank einrichten, um Ihre **VS MODE** Segelaten und die (oder Freunde) zu speichern. Der Spieler, der die Datenbank aufrufen oder ändern möchte, hebt die Option **PLAYER SETTINGS** hervor und gibt die Wahl durch Drücken der Taste A oder C ab. Um die Optionen auf dem Spielerdaten-Bildschirm (Player Settings) zu sehen, drücken Sie Taste A oder C.

Auf dem Spielerdaten-Bildschirm (Player Settings) haben Sie vier Optionen: **END**, **ADD**, **DELETE** und **SELECT**. Wenn Sie neue Daten hinzufügen möchten, heben Sie einen leeren Platz hervor und drücken die Taste A oder C. Heben Sie dann **ADD** mit Hilfe des Steuerkreuzes hervor und drücken Taste C. Ein Cursor erscheint an der Eingabestelle des ersten Buchstaben (ein Name kann aus maximal drei Buchstaben bestehen). Drücken Sie das Steuerkreuz nach oben oder unten, um die Buchstaben durchlaufen zu lassen, und wenn der gewünschte Buchstabe angezeigt wird, drücken Sie das Steuerkreuz nach rechts, um den nächsten Buchstaben des Namens hervorzubeben. Wenn Sie mit der Eingabe des Namens fertig sind, drücken Sie **Stop** oder Sie drücken Taste C, heben **END** hervor und drücken Taste C erneut, um den Bildschirm zu verlassen.



Um einem Control Pod einen Namen zuzuweisen, rufen Sie den Datenbildschirm mit dem betreffenden Control Pod auf. Wählen Sie dann **SELECT** und heben den Namen mit Hilfe des Steuerkreuzes hervor. Drücken Sie **Stop**, um den Bildschirm zu verlassen. Stetliche Kampfpunkte im VS-MODE, die mit diesem Control Pod erzielt wurden, werden nun in der Datenbank unter diesem Namen gespeichert (auf Seite 29 erfahren Sie, wie Sie auf den Punktwert in der Datenbank zugreifen können).

Wählen Sie den Befehl **DELETE**, um nicht mehr benötigte Daten zu löschen. Heben Sie **DELETE** mit Hilfe des Steuerkreuzes hervor, verdrücken Sie die Taste A oder C. Daraufhin erscheint eine Bestätigungskanister. Wenn Sie sich sicher sind, heben Sie **YES** hervor und drücken die Taste A oder C. Falls Sie es sich anders überlegen, drücken Sie Taste B, oder Sie heben **NO** hervor und drücken die Taste A oder C. Wenn Sie mit dem Hinzufügen oder Löschen von Daten fertig sind, wählen Sie **END** und drücken die Taste A oder C, um den Bildschirm zu verlassen.

Spielerführungen (Explanations)

Wählen Sie diese Funktion, um Zugang zu den folgenden Optionen zu erhalten: **GAME EXPLANATION** um eine Einführung der Control Pad Tastenfunktionen auf dem Bildschirm anzuzeigen und **CHARACTER MOVES** um eine ausführliche Beschreibung der Aktionen aller Spielfiguren zu erhalten. Heben Sie die gewünschte Option hervor, und drücken Sie die Taste A oder C, um den Bildschirm aufzurufen.

Um die Spielerführungen in **GAME EXPLANATION** durchlaufen zu lassen, drücken Sie das Steuerkreuz nach oben oder unten. Zum Verlassen des Bildschirms drücken Sie Taste B oder Start.

Wenn Sie die Option **CHARACTER MOVES** gewählt haben, haben Sie die gewünschte Spielfigur hervor und drücken die Taste A oder C, um die Aktionen dieser Spielfigur zu betrachten. Falls die Spielfigur so viele Aktionen durchführen kann, daß nicht alle auf den Bildschirm passen, drücken Sie das Steuerkreuz nach oben oder unten, um die Beschreibungen durchlaufen zu lassen. Zum Verlassen des Bildschirms drücken Sie Taste B oder Start. Zum Verlassen der Option **CHARACTER MOVES** drücken Sie Start.

Hinweis: Nur Spielfiguren, denen Sie im Spiel bereits begegnet sind, werden auf dem Bildschirm angezeigt.



Jeder gegen Jeden (Versus Mode)

Das Motto dieses Modus lautet "Der Stärkere siegt"! Bis zu sechs Herkuleskondoren stellen in einem menschlichen (und unmenschlichen) Vernichtungskampf aufeinander. Sieger ist derjenige, der noch steht, wenn sich der Countdown geläutet hat. Um den Kampf mit mehr als zwei Spielern auszuschlagen, benötigen Sie einen 8-Player Adapter und je ein Control Pad für jeden Spieler (siehe separat erhältlich).

Kämpfe im Versus Mode

Im **VERSUS MODE** haben Sie die Wahl zwischen zwei Kampfoptionen. Bei Wahl der Kampfoption **TIMED** wird die Person oder Mannschaft zum Sieger erklärt, die nach Ablauf der Zeit die meisten Trefferpunkte übrig hat. Oder wählen Sie **UNLIMITED TIME** und versuchen Sie, einen Ausdeutscherkanal aufzustellen. Das Verfahren zur Vorbereitung der beiden Kampfoptionen ist wie folgt:

Heben Sie die gewünschte Option mit einem der Control Pads hervor, und drücken Sie die Taste A oder C, um den Spielfigurenwahl-Bildschirm (Character Select) aufzurufen. Sie können jede Spielfigur wählen, der Sie im Story-Modus bereits begegnet sind, einschließlich der Gegner.

Der Spieler, der Start drückt und den Zeitkampf blätschern (Time Battle) aufruft, räumt die Einstellungen auf dem Handheld-LCD-Bildschirm (Challenges) vor (Eine gelbe Markierung am rechten Bildschirmrand zeigt an, welches Control Pad aktiv ist.) Halten Sie die zu ändernde Einstellung hervor, und drücken Sie die Taste A oder C. Ändern Sie dann die Einstellung, indem Sie das Steuerkreuz nach oben, unten, links oder rechts drücken. Die Optionen werden im folgenden abbildet:



Wissen: Spielfiguren, Fähigkeitspunkte, Erfahrungsgrad und Mannschaftszusammensetzung können alle auf "Random" (zufällig) eingestellt werden. Wählen Sie das Progresszeichen **T** für eine zufällige Zuweisung.

- 1 Player:** Damit bestimmen Sie, wer die Spielfigur steuert. Bei Ein-Personen-Kämpfen haben Sie die Wahl zwischen 1P (Spieler gesteuert) und CPU (Computergesteuert). Wenn zwei Spieler teilnehmen, wählen 1P, 2P und CPU zur Auswahl. Wenn ein 2-Player-Adapter angeschlossen ist, können bis zu sechs Spieler gegeneinander antreten.
- Character Icon and Name:** Drücken Sie Taste A oder C, um die Spielfigursprite auszuwählen. Drücken Sie anschließend das Steuerkreuz nach oben oder unten, um die Spielfigursprite durchlaufen zu lassen, und nach links oder rechts, um eine bestimmte Spielfigur hervorzurufen. Drücken Sie Taste A oder C zur Eingabe Ihrer Wahl.
- Stats Types:** Diese Option bestimmt, wie Fähigkeitspunkte den Kämpfern zugewiesen werden. Fähigkeitspunkte können einem oder mehreren der sechs Fähigkeitsbereiche zugewiesen werden (siehe "Zuweisung von Fähigkeitspunkten" weiter unten). Folgende Möglichkeiten stehen zur Auswahl: **BEST**, wenn Sie die Fähigkeitspunkte selbst der Spielfigur zuweisen wollen; **EQUAL**, um den Computer die Fähigkeitspunkte automatisch zuweisen zu lassen; und **RANDOM**, um den Computer zufällig **EQUAL** oder **BEST** auszuwählen zu lassen.
- Experience Level:** Damit wählen Sie den Erfahrungsgrad der Spielfigur aus.
- Team Groupings:** Verleihen Sie dem Kampf etwas mehr Spannung, indem Sie Spielfiguren in eine oder mehrere Gruppen einteilen. Beim Mannschaftskampf wird die Mannschaft zum Sieger erklärt, die den geringsten Schaden erlitten hat (bei einem 1-Minuten-Kampf), oder deren Mitglied zum Schluss noch steht (bei einem Kampf ohne Zeitlimit). Sie können Spielfiguren zu einer von sechs Mannschaften zuweisen, von A bis F.

Wenn Sie mit den Einstellungen zufrieden sind, drücken Sie **Start**, worauf ein Bestätigungsfenster erscheint. Wählen Sie **YES**, wenn Sie bereit sind, zum nächsten Bildschirm weiterzugehen, oder **NO**, wenn Sie die Einstellungen ändern wollen.

Zuweisung von Fähigkeitspunkten

Wenn Sie **EDT** oder **RANDOM** unter der Option "Skill Type" gewählt haben, erscheint als nächstes der Fähigkeitspunktzusweisungsablächer. (Skill Assignment) Spielerger Control Podiummen, Mannschaft und Level werden im oberen Bildschirmbereich angezeigt. Sie können die Fähigkeitspunkte den folgenden Bereichen zuweisen:

STR. (Stärke) Schaden, den Sie dem Gegner zufügen können

VIT. (Lebenskraft) Schaden, den Sie durch die Attacken eines Gegners hinnehmen können

INT. (Intelligenz) Bestimmt, wie gut Sie die Zeitverknüpf benutzen können

MBL. (Gefühlschutz) Schutz vor Zauberkraft-Attacken

AGL. (Behandlichkeit) Bestimmt, wie flink sich Ihre Spielfigur bewegt

LUC. (Glück) Verbessert Ihre Chancen, von gegnerischen Attacken verschont zu bleiben, oder eine eigene Attacke erfolgreich durchzuführen

Die verfügbare Gesamtzahl der Punkte wird über der Tabelle der Fähigkeitsbereiche angezeigt. Drücken Sie das Steuerkreuz erst nach oben oder unten, um eine Fähigkeit hervorzuheben, und dann nach rechts, um Fähigkeitspunkte zu diesem Bereich hinzuzufügen. (Die Punkte werden in Rot angezeigt). Um zugewiesene Punkte wieder zu entfernen, heben Sie die Fähigkeit hervor und drücken das Steuerkreuz nach links.

Wenn Sie **EQUAL** gewählt haben, werden die Fähigkeitspunkte der Spielfigur durch den Computer automatisch zugewiesen.

Der Wettkampf beginnt auf einem Schlachtfeld, das vom Computer zufällig ausgewählt wird. Am oberen Bildschirmrand werden die Symbole der Wettkämpfer zusammen mit dem Level jeder Spielfigur, den restlichen Trefferpunkten und den restlichen Zauberkraftpunkten angezeigt. Spielergesteuerte Spielfiguren sind mit einer Markierung versehen, die anzeigt, welche Spielfigur von welchem Spieler gesteuert wird.



Spielgeschichte (Story Mode)

Wenn Sie **STORY MODE** wählen, wählen Sie sich zunächst eine Spielfigur aus (bei Zwei-Personen-Spielen wählt Spieler 2 ebenfalls eine Spielfigur aus). Gehen Sie die Liste der Guardian Heroes durch, bis die gewünschte Spielfigur angezeigt wird, und drücken Sie dann Start, um die gewählte Spielfigur einzuladen. Beachten Sie, daß derselbe Spielfigur nicht von zwei Spielern gewählt werden kann.

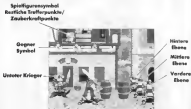
Die Geschichte beginnt im Hauptquartier der Guardian Heroes, wo Man von einem neuen Schwert vorzeigt. Um die Konversation schneller durchlaufen zu lassen, drücken Sie Taste C. (Die Story-Szene basiert



Im weiteren Verlauf des Spiels treffen Sie auf verschiedene Gegner, die Sie schlagen müssen, um Ihrem Ziel näher zu kommen. Sie müssen auch Entscheidungen treffen: welchen Weg Sie wählen und was Sie tun sollen. Überlegen Sie, bevor Sie Fragen beantworten, da sie den weiteren Verlauf Ihres Abenteuers beeinflussen. Wählen Sie eine Antwort oder eine Richtung aus, in dem Sie sie mit dem Steuerkreuz hervorheben und die Taste A oder C drücken.

Auf dem Schlachtfeld

Wie im **VERSUS MODE** so erscheinen auch hier die Symbole oder Kämpfer am oberen Bildschirmrand. Das grüne Balken zeigt die Anzahl der verbleibenden Trefferpunkte an, während das blaue Balken die Anzahl der verbleibenden Zauberkraftpunkte anzeigt.



Kampf um Sieg oder Niederlage

Während Sie sich auf der Suche nach Ihrem Ziel den Weg durch die feindlichen Streifkräfte bahnen, gewinnen Sie Energiepunkte (Event Up). Jedes Energiepaket bringt Ihnen eine Anzahl an Fähigkeitspunkten ein, die Sie den verschiedenen Fähigkeiten zuweisen (höchstens bis zu Stufe VII). Je mehr Gegner Sie schlagen, desto mehr Energiepakete erhalten Sie, und desto früher werden Sie. Drücken Sie sich also nicht vor dem Kampf.

Füllt Sie alle Ihre Trefferpunkte wieder auf, oder noch Fortsetzungen übrig haben: wechselt der Fortsetzungs-Bildschirm (Continue). Hier haben Sie drei Möglichkeiten. Wählen Sie **CONTINUE**, um das Spiel fortzusetzen, wo Sie geschlagen wurden. **TRY AGAIN**, um das Spiel von vorne zu beginnen (in diesem Fall erhalten Sie alle Fähigkeitspunkte, die Sie sich bis dahin verdient haben), oder **GIVE UP**, worauf die Anzeige "Game Over" erscheint, gefolgt von der Spielanleitung.



Hier sind die Helden!

Auf den folgenden Seiten wird das Team der Guardian Heroes und ihre Verbindeten vorgestellt. Alle angegebenen Bewegungen gelten für eine nach rechts blinkende Spielfigur. Für eine nach links blinkende Spielfigur sind die angegebenen Bewegungsrichtungen spiegelbildlich.

Samuel Han

Han war ursprünglich ein Mitglied des Royal Knight Elite Team, aber dann beschloß er, in die Welt hinauszu gehen und ein fahrender Abenteurer zu werden. Er besitzt eines der mächtigsten Schwerter, das je geschmiedet wurde, eine Legende für sich.

Spezialtechniken

Han Dynamit $\downarrow \rightarrow + B$ oder C

Han Spezial B

Han Frost $\downarrow \downarrow$

Han-Maximum (in der Luft) $\downarrow \downarrow B$ oder C

Han Wunder (in der Luft) B (gedrückt halten)

Han Hyper/Han-Sieg C



Erster Krug

Han Verbesserungen $\downarrow \rightarrow + B$

Randy M. Green

Randy hat viele Jahre lang die Hasener studiert. Während einer Pause von seinen Studien traf er Han und die anderen Guardian Heroes. Er beschloß, mit den anderen Helden zu gehen, weil er dann die beste Möglichkeit sah, seine Fähigkeiten zu vervollkommen. Sein Begleiter und Hasen-Kollege ist Edward M. Mondo (Sie dürfen ihn Ed nennen). Randy ist ein sehr guter Berserker: er hilft über, diese Schwäche auf seinen Abenteuern mit den Guardian Heroes zu überwinden.

Spezialtechniken

Tausender Windstoß $\frac{1}{2} \frac{1}{2} = B$ oder C

Windstoßgewalt $\frac{1}{2} \frac{1}{2} \frac{1}{2} = B$

Hüllen-Sub-Kombination B (mehrmals)

Dreifacher Schüttdämonpfer (in der Luft) $\frac{1}{2} \frac{1}{2} = B$ oder C

Zeucherkraft

Ed-Mon $B = C$

Supernagelcher Feuerball $\frac{1}{2} \frac{1}{2} = Z$

Supernagelche Feuerwand $\frac{1}{2} \frac{1}{2} = Z$

Supernagelcher Blitz $\frac{1}{2} \frac{1}{2} \frac{1}{2} = Z$

Supernagelche Ervahl $\frac{1}{2} \frac{1}{2} = Z$

Supernagelcher Tornado $\frac{1}{2} \frac{1}{2} \frac{1}{2} \frac{1}{2} = Z$

Supernagelcher Feuersturm $\frac{1}{2} \frac{1}{2} \frac{1}{2} \frac{1}{2} = Z$



Ginjiro Ibushi

Ginjiro ist ein Ninja auf der Suche nach dem legendären Schwert "Muranosai", das so mächtig sein soll, daß es eine Seele erwachen hat. Weil er den Wunsch hatte, dieses legendäre Schwert zu sehen, beschloß Ginjiro, sich dem Team der Guardian Heroes anzuschließen.

Spezialtechniken

Umgekehrtes Foto-Mangan-Schwert $\frac{1}{2} \frac{1}{2} = B$ oder C

Heuschälicher Vulkansturm $\frac{1}{2} \frac{1}{2} \frac{1}{2} = B$ oder C

Schattenlauer Vandal $\frac{1}{2} \frac{1}{2} \frac{1}{2} \frac{1}{2}$

Foto-Mangan-Mineraltona $\frac{1}{2} \frac{1}{2} = B$ oder C

Foto-Mangan-Kessel

Übersetzungstocher (in der Luft) $\frac{1}{2} \frac{1}{2} = B$ oder C

Schattenlauer Trut (in der Luft) $\frac{1}{2} \frac{1}{2} = B$

Umgekehrter Donnerst $\frac{1}{2} \frac{1}{2} = C$

Zeucherkraft

Feuersturm $\frac{1}{2} \frac{1}{2} \frac{1}{2} = Z$

Donner Handfläche $\frac{1}{2} \frac{1}{2} \frac{1}{2} = Z$

Donnersturm $\frac{1}{2} \frac{1}{2} = Z$

Donnersturmstößung $\frac{1}{2} \frac{1}{2} = Z$



Nicole Neale

Nicole ist eine Spitzhündin, aber frazzes Person. Sie hat sich den Guardian Heroes angeschlossen, weil sie glaubt, dafür eine interessante Abwechslung sei. Sie selbst ist Optimistin und bemüht sich, nur das Gute in den Menschen zu sehen, aber man ist besser daran, sie in die zu sehr zu ärgern, weil sie auch in der Lage ist, ein paar sehr mächtige Zaubersprüche vom Stapel zu lassen. Vielleicht bringt sie alle nur mit einer List dazu, sie für ein nettes Mädchen zu halten. Vielleicht auch nicht – sie ist voller Geheimnisse.

Spezialtechniken

Ich bin wahr $\rightarrow \text{W} \rightarrow \text{C}$

Heilige Wunde $\rightarrow \text{H} \rightarrow \text{B}$ oder C

Jetzt bin ich wütend B und C

Smiley Stab C mehrmals

Smiley Stab in der Luft C mehrmals

Flammenzunge $\rightarrow \text{F} \rightarrow \text{B}$ oder C

Zauberkräfte

Feuer $\rightarrow \text{W} \rightarrow \text{F}$

Donner $\rightarrow \text{H} \rightarrow \text{E}$

Heilung $\rightarrow \text{F} \rightarrow \text{E}$

Smiley $\rightarrow \text{H} \rightarrow \text{E}$



Besondere Spielfiguren

Untoter Krieger

Dieser geheimnisvolle Ritter ist von einer Macht, die stärker als das Leben selbst ist, von den Toten zurückgeholt worden. Der Untote Krieger kämpft nur auf der Seite der Guardian Heroes und folgt ihren Befehlen. Der Untote Krieger wird wie folgt gesteuert:

Drücken Sie die Taste X, um das Befehlsmenü aufzurufen. Drücken Sie das Steuerkreuz nach links oder rechts, um die jeweiligen Befehle auszuwählen.



1. Angreifen



2. Verteidigen



3. Verfolgen



4. Halten



5. Berserk

Serena Corsaire

Serena, die Kommandantin des Royal Knight Red Team, hat beschlossen, sich auf die Seite der Quanten Harpers zu stellen. Sie scheint über das Schwert, das Man gefunden hat, Bescheid zu wissen – aber sie hat es den Helden noch nicht angeteilt. Wer ist sie wirklich, und wovon hilft sie den Quanten Harpers?



Kampftips

- Das Wichtigste ist, daß Sie am Leben bleiben müssen, um zu gewinnen. Machen Sie unbedingt von der Abwehrtechnik Gebrauch, wenn Sie nicht angegriffen (Taste A ist standardmäßig zur Verteidigungsfunktion belegt). Ihre Chancen verbessern sich erheblich, wenn Sie sich verteidigen.
- Viele Gegner greifen mit Zauberkraft oder Geschwindigkeitstechniken an. Benutzen Sie die Elementar-Sprungtechnik, um nicht von denartigen Angriffen getroffen zu werden.
- Benutzen Sie die Luft-Erhölungstechnik, wenn Sie von einem Gegner geworfen werden. Drücken Sie die Taste A oder C, während Sie sich in der Luft befinden, um auf Ihren Füßen zu landen. Andernfalls kann Ihr Gegner den Angriff fortsetzen, bis Sie gewilligen sind.
- Wenn Sie von einem mächtigen Zauberspruch oder von einer starken Attacke getroffen werden, sind Sie vorübergehend benommen. Wenn dies eintritt, drücken Sie die Taste A mehrmals, oder beschreiben Sie eine Kreisbewegung mit dem Steuerkreuz, bis die Spielfigur das Bewußtsein wiedergewinnt.
- Zauberkraft ist ein mächtiges Hilfsmittel, aber Ihre Spielfiguren verfügen nur über eine bestimmte Anzahl von Zauberkraftpunkten. Verlassen Sie sich nicht ausschließlich auf Ihre Zauberkraft, weil es Ihnen sonst passieren kann, daß Sie am Boden liegen und am Ende sind! Ein weiterer Grund, Ihre anderen Attacken zu üben. Zauberkraftpunkte können durch Ausführung von Spezialattacken wiedergewonnen werden!
- Jeder Held verfügt zu Spielbeginn über eine bestimmte Anzahl von Fähigkeitepunkten in jedem Fähigkeitsbereich (siehe Seite 28). Um erfolgreich zu sein, muß daher jede Spielfigur unterschiedliche Fähigkeiten verbessern. Beobachten Sie Ihre Spielfigur beim Kampf, und konzentrieren Sie sich bei der Verteilung von Fähigkeitepunkten auf Ihre Schwächen.

Handhabung Ihrer Sega Saturn CD-ROM

- Die Sega Saturn CD-ROM ist ausschließlich für die Verwendung mit dem Sega Saturn-Gerät vorgesehen.
- Halten Sie die Oberfläche der CD-ROM frei von Schmutz und Kratzern.
- Legen Sie die CD-ROM nicht in direktem Sonnenlicht, in der Nähe einer Heizung oder anderer Wärmequellen liegen.
- Legen Sie während eines längeren Spiels gelegentlich eine Pause ein, um sich selbst und der Sega Saturn CD-ROM eine Erholung zu gönnen.

Warnung an Besitzer von Projektionsfernsehgeräten:

Großbilder oder unbewegliche Grafiken können bleibende Beschädigung der Bildöhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.

Avertissement sur l'épilepsie

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulateurs lumineux, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsions, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Mise en route : Comment utiliser votre Sega Saturn

Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. **N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD** : vous risqueriez de causer des dommages au disque d'écoute et aux données.

- 1 Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le Mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1. Pour les jeux à deux, branchez également la manette 2.
- 2 Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD, puis refermez la porte du lecteur.
- 3 Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement câblée.
- 4 Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn, vous revenez alors à l'écran titre du jeu. Pour revenir au premier jeu de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.
- 5 Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran de commande de commande Audio CD-Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

Important : Votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essayez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

Remarque : *Guardian Heroes* est un jeu pour un à six joueurs.

- 1 Console Sega Saturn
- 2 Manette 1
- 3 Manette 2



Par l'épée ou la sorcellerie ?



Les Guardian Heros sont un groupe d'aventuriers intépides et courageux qui se sont unis pour récupérer l'épée de la légende, celle qui peut sauver le monde. En se promenant dans la forêt, Hien, l'un des héros, trouve une épée plantée dans un rocher. Grâce à sa force prodigieuse, Hien parvient à l'arracher de la pierre.

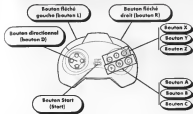
Hien ramène l'épée au quartier général des Guardian Heros et la montre à ses amis. Ne s'agit-il pas l'épée de la légende ? Soudain, une peste inconnue fait éruption et les précipite qu'ils sont en danger ! Soudainement alors les Chevaliers du Roi, envoyés par Konon, le conseiller royal, pour récupérer l'épée. Les chevaliers ignorent que Konon veut détenir l'épée pour s'emparer du royaume.

Konon est prêt à tout pour s'approprier l'épée. Les Guardian Heros ne savent pas pourquoi. La réponse à cette question va les conduire dans une aventure extraordinaire où ils auront à mener de nombreux combats. Chaque décision que vous prenez dans ce conte fantastique d'épée et de sorcellerie a son importance. Si vous faites les bons choix, vous mènerez les Guardian Heros à la victoire. Sinon, l'épée tombera aux mains de Konon.

Choisissez un personnage pour déjouer les noirs desseins de Konon. Ou sachiez ce **VERSUS MODE** où six joueurs peuvent s'affronter pour décider du plus fort !



Prenez les commandes !



Les fonctions avant le jeu

Bouton directionnel (bouton D) : Déplace le barre de sélection, fait défiler les explications de l'histoire.

Bouton Start (Start) : Valide le choix d'un mode. Valide divers choix.

Bouton A : Valide un choix.

Bouton B : Annule un choix.

Bouton C : Valide un choix.

Remarque : Les boutons X, Y et Z et les boutons fléchés gauche et droit n'ont aucune fonction sur les écrans avant le jeu.

Les fonctions pendant le jeu

Bouton directionnel (bouton D) : Déplace le personnage en objet et en créature sur l'écran.

Bouton fléché gauche (bouton L) : Fait sauter le personnage d'un niveau vers l'arrière du terrain de combat.

Bouton fléché droit (bouton R) : Fait sauter le personnage d'un niveau vers l'avant du terrain de combat.

Bouton Start (Start) : Interrompt momentanément le jeu, reprend le jeu après une pause.

Bouton A : Protège le personnage contre une attaque. Fait attaquer un personnage spécial (voir page 50).

Bouton B : Exécute une attaque avec une force normale.

Bouton C : Exécute une attaque puissante. Fait défiler les messages.

Bouton X : Active le guerrier zombie (voir page 50).

Bouton Y : Saut d'un niveau vers l'arrière du terrain de combat. Si l'on appuie à nouveau sur le bouton, lorsque le personnage atteint l'arrière du terrain de combat, le personnage saute sur l'avant du terrain de combat.

Bouton Z : Exécute une attaque magique.

Remarques

- Les fonctions des boutons ci-dessus sont celles de la configuration par défaut de la manette. Pour les changer, reportez-vous à la page 42.
- Pour une explication des attaques spéciales de chaque personnage, voyez «*Vous les héros*», page 48.

Pour jouer seul ou à deux

La manette 1 permet d'effectuer les choix pour le jeu. La manette 2 ne commande que les mouvements du personnage du joueur 2.

Pour jouer à trois ou plus

En utilisant l'adaptateur au jeuurs «*Display Adapter*» (vendu séparément), il est possible de jouer à six en **VERSUS MODE**. Branchez l'adaptateur au jeuurs à la manette 2 de la Saga Saturn. Branchez ensuite les manettes (vendues séparément) à l'adaptateur. Veillez à bien brancher les manettes aux bornes appropriées de l'adaptateur (en commençant par 1P). Pour plus de précisions sur la manière d'effectuer les sélections avant le jeu en mode trois à six joueurs, voyez page 44.



Début de l'aventure

Si vous utilisez une cartouche de mémoire de sauvegarde, choisissez l'endroit où vous désirez que les données de l'aventure soient sauvegardées : mémoire interne de la Saga Saturn ou mémoire de la cartouche. Utilisez le bouton D pour amener le curseur de sélection sur une option, puis appuyez sur le bouton A ou C pour valider.



La présentation de l'histoire commence alors. Appuyez sur Start pour passer à l'écran titre. Si vous ne choisissez aucune option, une démonstration du jeu commence après quelques minutes. Appuyez sur Start à tout moment pour revenir à l'écran titre. Sur l'écran titre, choisissez entre **STORY MODE** pour vivre l'aventure des Guardian Heroes avec un personnage (ou deux personnages si vous jouez à deux), **VERSUS MODE** pour vous mesurer à d'autres joueurs (en un maximum), **OPTION MODE** pour voir les statistiques de l'aventure et changer certains aspects du jeu et **LOAD** pour reprendre un jeu que vous n'avez sauvegardé.



Option Mode (Mode d'Options)

Jusqu'à vous choisissez Option Mode, vous pouvez voir les statistiques du jeu, écouter la musique de fond et les effets sonores du jeu, reconfigurer le manette et changer d'autres aspects du jeu.

DIP Switch (commutateur de configuration)

Cette option vous permet d'activer ou de désactiver l'affichage de deux messages à l'écran, de choisir le niveau de difficulté du jeu et de changer certaines options du jeu. Sélectionnez une option, puis appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D pour faire défiler les choix possibles. Pour quitter l'écran, appuyez sur Start, ou sélectionner **EXIT** et appuyez sur le bouton A ou C.



Level (niveau de difficulté) : Cette option vous permet de changer le niveau de difficulté du jeu. Vous pouvez choisir entre **EASY** (facile), **NORMAL**, et **HARD** (difficile). Au niveau **EASY**, vous disposez de 99 Continues, au niveau **NORMAL** de 9 Continues et au niveau **HARD** de 3 Continues. Aux niveaux **NORMAL** et **HARD**, les adversaires sont plus rapides, mais vous avez certaines choses qui n'apparaissent pas au niveau **EASY**. Soyez-vous suffisamment téméraire pour relever le défi !

Reset Key (boutons de réinitialisation) : Cette option vous permet de changer les boutons utilisés pour réinitialiser le jeu (pour revenir à la présentation du jeu). Vous disposez de quatre choix.

User friendly (convivialité) : Choisissez **ON** pour vous faciliter la vie, ou **OFF** pour la pointer.

Play Demo Time Limit (temps limite de la démonstration) : Déterminez-vous en choisissant **OFF** pour voir la démonstration. Choisissez **ON** pour limiter la durée de la démonstration.

Pause Display (affichage en mode pause) : Choisissez **ON** pour que le nom de votre personnage apparaisse lors d'une interruption du jeu. Choisissez **OFF** pour que rien n'apparaisse sur l'écran de pause.

La fenêtre des statistiques

- | | |
|-------------------|------------------------|
| ① Nom | ⑩ Agilité |
| ② Niveau | ⑪ Expérience |
| ③ Points de coup | ⑫ Niveau suivant |
| ④ Points de magie | ⑬ Vitalité |
| ⑤ Force | ⑭ Protection psychique |
| ⑥ Intelligence | ⑮ Chance |



Hit Combo Display (affichage des effets des attaques) : Choisissez **ON** pour voir les effets des attaques spéciales (un compteur apparaît et vous indique le nombre de coups subis par votre adversaire)

Audio : Écoutez le son de jeu en **MONO** ou **STEREO**

Enemy Level Display (affichage du niveau des ennemis) : Choisissez **ON** pour connaître le force de votre adversaire, ou **OFF** pour en avoir la surprise !

Next Exp Display (affichage des points d'expérience restants) : Choisissez **ON** pour voir le nombre de points d'expérience qu'il vous reste avant le niveau suivant. Choisissez **OFF** pour que rien ne soit affiché.

Exit (sortie) : Vous ramène à l'Ecran Option Mode

Key Config (Configuration de la manette)

Cette option vous permet d'attribuer différemment les fonctions aux boutons. Sélectionnez un bouton à l'écran et appuyez sur le gauche ou le droite du bouton D pour en changer la fonction. Pour quitter cet écran, appuyez sur Start, ou sélectionnez **EXIT** et appuyez sur le bouton A ou C.



Button Options (options de boutons)

- Porter une attaque
- Attaque normale
- Attaque puissante
- Commande pour déplacer le guerrier zombie – voir page 50
- Changer de niveau dans la zone de combat
- Huger
- Reculer d'un niveau dans la zone de combat
- Avancer d'un niveau dans la zone de combat

Lorsque vous avez fini de configurer la manette, sélectionnez **EXIT**

Player Settings (données des joueurs)

Cette option vous permet de créer une base de données en sauvegardant les données de vos victoires et de celles des autres joueurs lorsque vous jouez en mode **VERSUS MODE**. Le joueur qui désire créer ou changer la base de données sélectionne l'option **PLAYER SETTINGS**, puis appuie sur le bouton A ou C pour valider. Sur l'écran Player Settings, appuyez sur le bouton A ou C pour voir les options.

Vous disposez de quatre options sur l'écran **Play** : **Settings** (**END**) (paramètres), **END** (ajouter), **DELETE** (effacer) et **SELECT** (choisir). Pour ajouter de nouvelles données, sélectionnez une position vide et appuyez sur le bouton A ou C, puis sélectionnez **END** avec le bouton D et appuyez sur le bouton C. Un curseur apparaît sur la position de la première lettre (vous pouvez saisir un nom de 1 à 3 lettres). Appuyez sur le haut ou le bas du bouton D pour faire défiler les lettres. Lorsque la lettre désirée s'affiche, appuyez sur la droite du bouton D pour sélectionner la lettre suivante du nom. Après avoir terminé l'enregistrement du nom, appuyez sur Start, ou appuyez sur le bouton C, sélectionnez **END** et appuyez à nouveau sur le bouton C pour quitter l'écran.



Pour attribuer un nom à une monnaie, accédez à l'écran de données en utilisant la monnaie à laquelle vous désirez attribuer un nom, appuyez sur **SELECT** et sélectionnez le nom avec le bouton D. Appuyez sur Start pour quitter l'écran. Tous les scores d'un combat **VERSUS MODE** effectués avec cette monnaie s'ajoutent alors à la base de données du nom (pour accéder aux résultats de la base des données, voir page 46).

Choisissez la commande **DELETE** pour effacer les données dont vous n'avez plus besoin. Sélectionnez **DELETE** avec la manette et appuyez sur le bouton A ou C. Une fenêtre de confirmation apparaît. Pour confirmer votre intention d'effacer, sélectionnez **YES** et appuyez sur le bouton A ou C. Pour ne pas effacer, appuyez sur le bouton B ou sélectionnez **NO** et appuyez sur le bouton A ou C. Après avoir terminé d'introduire ou d'effacer des données, sélectionnez **END** puis appuyez sur le bouton A ou C pour quitter l'écran.

Explications (explanations)

Si vous choisissez cette option, vous pouvez faire les choses suivantes : **GAME EXPLANATION** (explication du jeu) pour obtenir une explication à l'écran des fonctions de la manette, ou **CHARACTER MOVES** (attaques du personnage) pour avoir une description détaillée de toutes les attaques des personnages. Sélectionnez l'une de ces options et appuyez sur le bouton A ou C pour valider.

Pour faire défiler les explications de jeu dans l'option **GAME EXPLANATION**, appuyez sur le haut ou le bas du bouton D. Pour quitter l'écran, appuyez sur le bouton B ou sur Start.



Dans l'option **CHARACTER MOVES**, sélectionnez un personnage et appuyez sur le bouton A ou C pour connaître les attaques dont il dispose. Si toutes les attaques du personnage ne tiennent pas à l'écran, appuyez sur le haut ou le bas du bouton D pour faire défiler les explications. Pour quitter cet écran, appuyez sur le bouton B ou Start. Pour quitter l'option **CHARACTER MOVES**, appuyez sur Start.



Remarque : Seuls les personnages que vous avez déjà rencontrés dans le jeu sont indiqués à l'écran.

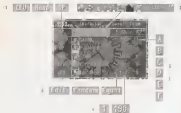
Versus Mode (Bagarre totale)

Dans ce mode, il est la guerre de plus fort ! Jusqu'à six joueurs se rencontrent dans un tournoi sans pitié. Le gagnant est celui qui reste le dernier debout. Pour jouer à plus de deux joueurs, vous devrez disposer de l'adaptateur six joueurs «X-6 Player Adapter» (vendu séparément) et d'une manette pour chaque joueur (vendue séparément).

Les combats Versus Mode

En mode **VERSUS MODE**, vous pouvez combattre de deux manières. Si vous choisissez l'option **TIMED** (limité), le gagnant est la personne ou l'équipe restant avec le plus de points d'énergie lorsque le temps est épuisé. Si vous choisissez l'option **UNLIMITED TIME** (temps illimité), vous faites un combat d'endurance. Pour effectuer votre choix, procédez comme suit : Sélectionnez une option avec l'une des manettes, et appuyez sur le bouton A ou C pour accéder à l'écran de sélection des personnages. Vous pouvez choisir n'importe quel personnage rencontré en Story Mode. y compris, des ennemis.

Le joueur qui appuie sur Start et exécute le Large View Battle (combat large) effectue les sélections sur l'écran Challenges. Un indicateur jaune apparaît à droite de l'écran pour vous indiquer quelle est la manette active. Sélectionnez le personnage que vous désirez charger et appuyez sur le bouton A ou C, puis chargez le personnage en appuyant sur le haut, le bas, la gauche ou la droite du joystick D. Les options sont les suivantes :



Remarque : La manière dont les personnages, les points d'optique, le retour et les appuis sont répétés ou effectués peut être décidés au hasard. Choisissez le signe ? pour lancer le hasard décider.

1. **Joueur :** Choisissez qui contrôlera le personnage. Lorsque vous jouez seul, vous pouvez choisir entre IP (contrôlée par le joueur) ou CPU (contrôlée par l'ordinateur). Lorsque vous jouez à deux, vous pouvez choisir entre IP, 2P et CPU. Si vous disposez de l'adaptateur six joueurs «X-6 Player Adapter», jusqu'à six adversaires peuvent s'affronter dans un match.

- 1 **Idées et nom du personnage** : Appuyez sur le bouton A ou C pour choisir ou créer le personnage. Appuyez sur le haut ou le bas du bouton D pour faire défiler les idées de personnages. Appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D pour sélectionner un personnage, puis sur A ou C pour valider votre choix.
- 2 **Type de statistiques** : Cette option permet de choisir qui attribuera les points d'aptitude aux combattants. L'attribution des points peut porter sur une ou sur aptitudes (voir «**Attribution des points d'aptitude**» ci-dessous). Choisissez **EDIT** pour distribuer vous-même les points d'aptitude de votre personnage, **EQUAL** pour laisser l'ordinateur les attribuer, ou **RANDOM** pour que l'ordinateur choisisse lui-même entre **EDIT** et **EQUAL**.
- 3 **Niveau d'expérience** : Cette option vous permet de choisir le niveau d'expérience du personnage.
- 4 **Formation des équipes** : Choisissez si vous voulez jouer en solo ou en équipes. Dans ce mode, le gagnant est l'équipe ayant subi le moins de dommages (dans un combat d'une minute) ou la dernière membre de l'équipe qui reste debout (dans un combat à durée illimitée). Affectez les personnages à l'une de vos équipes. A ou F.

Lorsque vous êtes satisfait de vos sélections, appuyez sur Start. Une fenêtre de confirmation apparaît. Choisissez **OUI** si vous êtes prêt à passer à l'écran suivant ou **NON** pour effectuer des modifications.

Attribution des points d'aptitude

Si vous avez choisi **EDIT** ou **RANDOM** pour le type de statistiques, l'écran d'attribution des points d'aptitude apparaît. Le personnage, le numéro de monstre, l'équipe et le niveau sont affichés sur la partie supérieure de l'écran. Vous pouvez attribuer des points aux aptitudes suivantes :

STR. (Force) : Dommages que vous pouvez infliger à l'adversaire.

VIE. (Vitalité) : Dommages que vous pouvez supporter de l'adversaire.

INT. (Intelligence) : Aptitude à utiliser la magie.

DEF. (Protection physique) : Protection contre les attaques physiques.

AGL. (Agilité) : Rapidité de déplacement du personnage.

LUC. (Chance) : Augmente vos chances que les attaques adverses vous manquent ou que vous réussissiez les vôtres.



Le nombre total de points que vous pouvez distribuer est affiché en haut du tableau des aptitudes. Sélectionnez une aptitude en appuyant sur le haut ou le bas du bouton D, puis appuyez sur la droite du bouton D pour ajouter des points à cette aptitude. Les points apparaissent en rouge. Pour redistribuer les points, sélectionnez l'aptitude et appuyez sur la gauche du bouton D pour retirer des points.

Si vous avez choisi **EQUAL**, l'ordinateur attribue automatiquement les points d'aptitude aux personnages.

Le combat finit comme sur un terrain choisi au hasard par l'ordinateur. Les scores des vainqueurs sont affichés en haut de l'écran avec le niveau de chaque personnage, le nombre de points de coup reçus et le nombre de points de magie restants. Les personnages contrôlés par un joueur sont soulignés avec un pointeur gris d'eau qui indique quel est le personnage contrôlé.

Battle Scores (scores des combats)

N'oubliez pas de regarder les statistiques des joueurs et personnages dans la section **Battle Scores**. Cette liste de données réunit tous les résultats des combats en **VERSUS MODE**.

Character Scores (scores des personnages)

Regardez la liste des personnages ayant combattu en **VERSUS MODE**. La première colonne indique le nombre de victoires, la seconde le nombre de combats effectués par ce personnage et la troisième le pourcentage des victoires. Pour passer entre les scores appuyez sur le bouton A ou le bouton C.



Player Scores (scores des joueurs)

Ceci est où indique le score actuel de tous les joueurs. La première colonne indique le nombre de victoires, la seconde le nombre de combats effectués par ce joueur et la troisième le pourcentage des victoires.



Reset Character Score (réinitialisation des scores des personnages)

Pour réinitialiser les scores, appuyez sur le bouton A ou C. Une fenêtre de confirmation apparaît. Pour confirmer votre intention de réinitialiser les scores, sélectionnez **YES** et appuyez sur le bouton A ou C. Pour ne pas réinitialiser les scores, sélectionnez **NO** et appuyez sur le bouton A ou C. Pour quitter l'écran, appuyez sur Start ou sélectionnez **EXIT** et appuyez sur le bouton A ou C.

Reset Player Score (réinitialisation des scores des joueurs)

La réinitialisation s'effectue de la même manière que pour les scores des personnages. Appuyez sur le bouton A ou C. Une fenêtre de confirmation apparaît. Pour confirmer votre intention de réinitialiser les scores, sélectionnez **YES** et appuyez sur le bouton A ou C. Pour ne pas réinitialiser les scores, sélectionnez **NO** et appuyez sur le bouton A ou C. Pour quitter l'écran, appuyez sur Start ou sélectionnez **EXIT** et appuyez sur le bouton A ou C.

Les options **KEY CONFIG**, **PLAYER SETTINGS** et **EXPLANATIONS** sont les mêmes que pour **OPTION MODE** (voir pages 41 à 43).

Story Mode (mode histoire)

Dès que vous choisissez **STORY MODE**, vous commencez par sélectionner un personnage. Ensuite vous passez à deux, le joueur 2 choisit également un personnage. Sélectionnez un personnage dans l'équipe des Guardian Heroes, et appuyez sur Start pour valider votre choix. Notez que deux joueurs ne peuvent pas choisir le même personnage.

L'histoire commence au Q.G. des Guardian Heroes lorsque Han montre l'Apple qu'il veut se procurer. Pour commencer dans la conversation appuyez sur le bouton C. Activez alors Sereno.



Au cours du jeu, vous serez à combattre de nombreux adversaires. Vous devrez également prendre des décisions sur l'endroit où aller et l'action à effectuer. Affichés sont de donner une réponse car elle affecte le reste de votre aventure. Choisissez une réponse ou une direction en la sélectionnant avec le bouton D, puis en appuyant sur le bouton A ou C.

Sur le terrain de combat

Comme en **VERSUS MODE**, les rôles de tous les combattants sont affichés en haut de l'écran. Le barre verte indique le nombre de points de coup restants, et la barre bleue le nombre de points de magie restants.



Le combat : vaincre ou mourir

A mesure que vous avancez contre les forces ennemies, vous gagnez des bonus. Chaque bonus vous donne un certain nombre de points que vous pouvez distribuer entre les deux ses optiques (voir page 43 pour plus de précision). Plus vous maitrisez d'adversaires au fort de combat, plus les bonus sont importants et plus vous devenez fort. Ainsi, ne vous défilez pas devant le combat !

Si vous perdez tous vos points de coup mort, disposez encore de Continues. L'écran Continue apparaît. Trois choix vous sont offerts. L'option **CONTINUE** vous permet de reprendre le jeu au vous avez perdu. L'option **TRY AGAIN** vous permet de recommencer depuis le début (vous recevrez alors tous les points d'aptitude que vous avez gagnés jusqu'ici). L'option **GIVE UP** vous permet d'abandonner, l'écran Game Over apparaît alors, suivi des forces de persécution.



Voici les héros !

Voici une présentation de l'équipe des Guardian Heroes et de ses alliés. Les étiquettes sont indiquées en supposant qu'elles sont exécutées vers la droite. Pour des attaques vers la gauche, inversez les commandes.

Samuel Han

Ancien membre de l'équipe bleue des Chevaliers de l'Air, Samuel Han a décidé un jour de partir à l'aventure et de vivre en chevalier errant. Il porte l'une des armes les plus puissantes jamais forgées : une légende en elle-même.

Techniques spéciales

Le dynamite Han : \downarrow \rightarrow \rightarrow + B ou C

Le spécial Han : B

Le final Han : \downarrow \downarrow

Le maximum Han (en l'air) : \downarrow \downarrow B ou C

Le mode Han (en l'air) : B (appuyez et maintenez enfoncé)

L'hyper-lan/la victoire Han : C

Mejia

Les balles Han : \downarrow \rightarrow \rightarrow + Z



Randy M. Green

Randy aime le samouraï depuis toujours. Après avoir écrit Samuel Han et les autres Guardian Heroes, il a décidé de les accompagner pour améliorer ses techniques. Son maître sera cette statue Edward M. Mondo (appelée le «*Ed* »). Tandis Randy espère sembler un bonsope en partant à l'aventure avec les Guardian Heroes.

Techniques spéciales

- la danse du lotus isolé $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + \frac{1}{2}$ ou $\frac{1}{2}$
- le mur du lotus isolé $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + \frac{1}{2}$
- la composition du lotus isolé $\frac{1}{2}$ (à plusieurs reprises)
- le triple piffrément (en l'air) $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + \frac{1}{2}$ ou $\frac{1}{2}$

Magie

- le Mana $\frac{1}{2} + \frac{1}{2}$
- la boule magique $\frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1}{2}$
- le pain-leu magique $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + \frac{1}{2}$
- la feuille magique $\frac{1}{2} \frac{1}{2} \frac{1}{2} + \frac{1}{2}$
- le monde global magique $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + \frac{1}{2}$
- la torrade magique $\frac{1}{2} + \frac{1}{2} \frac{1}{2} + \frac{1}{2}$
- la robe de feu magique $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1}{2}$

Ginjiro Ibushi

Ginjiro est un nago qui parcourt le monde à la recherche de l'apan légendaire «*Manososa* » dont les pouvoirs sont tels qu'on lui attribue une âme. Ginjiro est entré dans l'équipe des Guardian Heroes dans l'espoir de voir un jour l'apan légendaire.

Techniques spéciales

- l'apée magique invisible $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + \frac{1}{2}$ ou $\frac{1}{2}$
- le flux humain vide $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + \frac{1}{2}$ ou $\frac{1}{2}$
- l'esprit sans âme $\frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1}{2}$
- le doner magique du ciel $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + \frac{1}{2}$ ou $\frac{1}{2}$
- l'attaque magique tournoyante (dans l'air) $\frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1}{2}$ ou $\frac{1}{2}$
- le coup de pied sans ombre (dans l'air) $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + \frac{1}{2}$
- le coup de pied tournoyant inversé (dans l'air) $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + \frac{1}{2}$

Magie

- le sortilège de feu $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + \frac{1}{2}$
- le coup de griffe tournoyant $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + \frac{1}{2}$
- le sortilège tournoyant $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + \frac{1}{2}$
- la transformation tournoyante $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + \frac{1}{2}$



Nicole Neale

Nicole est une pélerine aux espérances dévotées. Elle est partie avec les Guardian Heroes pour mettre un peu de panache dans sa vie. Cependant, elle se voit que le bon côté des gens, mais il ne faut pas le mettre en colère ! Ses sortilèges sont redoutables ! Est-elle vraiment aussi douce qu'elle y paraît ? Ne cache-t-elle pas son jeu ?

Techniques spéciales

Ce fait mal ! $\downarrow + \text{X} + \text{B} + \text{C}$

La rotation sociale $\downarrow + \downarrow + \text{B}$ ou C

Ce y est, je suis en colère ! B et C

Le bâton Smiley C à plusieurs reprises

Le bâton Smiley en fin C à plusieurs reprises

Le sort de la honte $\downarrow + \uparrow + \text{B}$ ou C

Magie

Le feu $\downarrow + \text{X} + \text{B} + \text{Z}$

La lumière $\downarrow + \downarrow + \text{Z}$

La guérison $\downarrow + \uparrow + \text{Z}$

Smiley $\rightarrow + \downarrow + \text{X} + \text{Z}$



Personnages spéciaux

Le guerrier zombie

Ce mystérieux chevalier a été tué de sa tombe par une force encore plus puissante que la nôtre. Fosse dans le don des Guardian Heroes, le guerrier zombie obéit à leurs commandes. Vous pouvez commander le guerrier zombie de la manière suivante :

Appuyez sur le bouton X pour faire apparaître la fenêtre des commandes. Pour passer d'un choix à l'autre appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D.



1. Attaquer



2. Défense



3. Sauver



4. Tenir



5. Attaque déchaînée

Serena la corsaire

Ayant longtemps commandé l'équipe rouge des Chercheurs de l'île, Serena a décidé de passer du côté des Gardiens Héros. Elle semble savoir quelque chose sur l'apex trouvé par Héro mais pour l'instant se tait. Qui est-elle vraiment ? Pourquoi aide-t-elle les Gardiens Héros ?



Conseils pour le combat

- Pour gagner, il faut survivre ! Lorsque vous n'attaquez pas, placez-vous toujours en position de défense (le bouton A est la commande de défense par défaut). Vos chances de gagner augmentent considérablement si vous pariez les coups.
- De nombreux adversaires attaquent en utilisant des techniques magiques ou de réseau. Utilisez la technique de saut de niveau pour éviter d'être touché par ces attaques.
- Utilisez la technique de réajustement en l'air lorsque vous êtes projeté par un adversaire. Lorsque vous êtes en l'air, appuyez sur le bouton A ou C pour retomber sur vos pieds. Sinon, votre adversaire peut poursuivre l'attaque jusqu'au bout.
- Lorsque vous êtes touché par un sortilège ou une attaque puissante, vous êtes temporairement étourdi. Appuyez alors sur le bouton A, si plusieurs reprises, ou appuyez sur le bouton D dans un mouvement circulaire jusqu'à ce que le personnage retrouve ses sens.
- La magie est un outil puissant, mais vos personnages ne dépassent que d'un certain nombre de points de magie. Ne dépendez pas uniquement de la magie. Vous seriez vite mis hors de combat ! Prévoyez vos autres attaques... elles ont pour autre avantage de vous permettre de récupérer des points magiques !
- Au départ, les héros disposent d'un certain nombre de points pour chaque aptitude (voir page 45). Chaque personnage doit donc renforcer ses différentes aptitudes pour gagner l'équilibre nécessaire vers personnage et concentrez-vous sur ses faiblesses lorsque vous attribuez des points d'aptitude.

Manipulation de votre CD-ROM Sega Saturn

- Le CD-ROM Sega Saturn est exclusivement destiné à être utilisé sur la console Sega Saturn.
- Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.
- N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur telle qu'un radiateur.
- Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer vous et le CD-ROM, Sega Saturn.

Avertissement pour les utilisateurs de téléviseurs à projection :

Ces images laser peuvent causer des dommages permanents au téléviseur ou marquer le phosphore de l'écran. Évitez de jouer souvent ou longtemps à des jeux vidéo sur des téléviseurs à projection grand écran.

Advertencia acerca de la epilepsia

Lee esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de video o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de video. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, náusea, vómito, contracciones espasmos o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras usan un juego de video, interrumpa **INMEDIATAMENTE** la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegure de que la habitación donde está jugando está bien ventilada.
- Desconecte un sistema de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utilice un juego de video.

Antes de comenzar: Cómo utilizar su sistema Sega Saturn

El CD-ROM sólo puede ser utilizado con el sistema Sega Saturn. **No intente leer este CD-ROM en ningún otro lector de CD**, ya que al hacerlo puede dañar los mecanismos y los componentes.

- 1 Conecte su sistema Sega Saturn siguiendo las instrucciones del manual de instrucciones de su sistema Sega Saturn. (Incluye el mando de control 1). Para juegos de 2 jugadores, enchufe también el Mando de control 2.
- 2 Ponga la CD-ROM Sega Saturn, con el lado de la etiqueta hacia arriba, en el fondo del juego del CD y cierre la tapa.
- 3 Presione el botón de alimentación para cargar el juego. El juego empezará después de que aparezca la pantalla con el logotipo Sega Saturn. Si no aparece nada, apague el sistema y asegure de que está instalado correctamente.
- 4 Si desea detener un juego que está en marcha o si el juego termina y desea volver a empezar, presione el botón Reset de la consola Sega Saturn para volver a la pantalla del título del juego. Si desea volver al panel de control, presione simultáneamente las botones A, B, C y Start en cualquier momento.
- 5 Si enciende la alimentación sin insertar un CD aparecerá el panel de control de audio del CD. Si desea jugar un juego, ponga el CD Sega Saturn en la unidad, presione el botón D para mover el cursor al botón superior izquierdo del panel de control y presione Start. Las pantallas iniciales de un juego aparecerán.

Importante: Si CD-ROM Sega Saturn contiene un código de seguridad que permite que el disco sea leído. Aléjese de sistemas ligeros al disco y manejarlo cuidadosamente. Si su sistema Sega Saturn encuentra dificultades al leer el disco, reintroduzca el disco y límpielo cuidadosamente, empezando desde el centro del disco y limpiando en línea recta hasta el borde.

Nota: Guardian Heroes es para uno o dos jugadores.

- 1 Sistema Sega Saturn
- 2 Mando de control 1
- 3 Mando de control 2



¿Espada o hechizo?



Los Guardianes Héroas son un grupo de aventureros a los que sólo les gustan la emoción y las aventuras. Se han juntado para buscar una espada legendaria, la que se supone que salvó el mundo en tiempos remotos. Un día, Han (uno de los Guardianes Héroas) se encuentra caminando por el bosque y se topa con una espada clavada en las rocas. Han hace uso de sus increíbles fuerzas y le despegó de las rocas.

Cuando lo lleva al cuartel de los Guardianes Héroas, se lo muestra a sus amigos. ¿Podría ser esta la espada legendaria? De repente una horrenda tormenta se abate sobre el cuartel de los héroes. En el momento en que se encuentran alertando a los Guardianes Héroas, pero que hayan un período de tiempo, llegan los caballeros de la corte, a los que Kanon, el conserje del rey, le dio órdenes de encontrar la espada legendaria. Lo que los caballeros no saben es que Kanon está tramando destruir la espada y apoderarse del reino.

Kanon quiere la espada a todo costo, y los héroes quieren salvar al pueblo. La respuesta a sus preguntas llevará a la cuadrilla a emprender una búsqueda que los llevará a través de la tierra, en una sucesión de emocionantes batallas. En esta historia de espada y hechizo cuentan todas y cada una de las aventuras. Toma las correctas y guíate a los Guardianes Héroas a hacerse con la victoria. Toma las incorrectas y la espada caerá en manos de los traidores.

Coge un personaje para desahar al diabólico esquema de Kanon. ¡O entes en el modo **VERSUS MODE** (Modo enfrentado), donde podrán jugar entre si en total de seis personas para ver quién es el verdadero héroe!



¡Toma de control!



Funciones previas al juego

Botón direccional (Botón D): Mueve al resultado, mueve las explicaciones en pantalla.

Botón de inicio (Start): Seleccióna modo, selecciona varios objetos.

Botón A: Seleccióna objeto.

Botón B: Cancela selecciones.

Botón C: Seleccióna objeto.

Mover los botones X, Y y Z y los botones de cambio izquierdo y derecho cancelan de funciones o entran al juego.

Funciones del juego

Botón direccional (Botón D): Mueve al personaje hacia adelante y hacia atrás en la pantalla.

Botón de cambio izquierdo (Botón L): Hace que el personaje salte un nivel hacia el extremo del área de batalla.

Botón de cambio derecho (Botón R): Hace que el personaje salte un nivel hacia el lado próximo a la batalla.

Botón de inicio (Start): Hace una pausa en el juego, lo recupera cuando está pausado.

Botón A: Defensa de los ataques al personaje. Hace que los personajes auxiliares ataquen (ver la página 66).

Botón B: Realiza ataques de fuerza normal.

Botón C: Realiza ataques potentes. Avanza los menajes.

Botón X: Ajusta la acción del guerrero asumido (ver la página 66).

Botón Y: Hace que el personaje salte un nivel hacia el extremo del área de batalla. Si presiona otra vez cuando llegue al lado extremo, saltará hasta el lado próximo del área de batalla.

Botón Z: Ejecuta un ataque mágico.

Notas

- Los apretes mencionados aquí son los apretes por omisión. Para personalizar las funciones de los botones, vea la página 58.
- Vea "Aquí están los héroes", en la página 64, para una explicación sobre los ataques especiales de cada personaje.

Para juegos con participación de uno o dos jugadores

El mando de control 1 toma las decisiones del juego. El mando de control 2 solamente controla los movimientos del personaje del jugador 2.

Para juegos con participación de 3 o más jugadores

Con el adaptador 8-Player Adapter (vendido por separado), podrán jugar un total de 8 personas en el modo **VERSUS MODE**. Enchufe el adaptador 8-Player Adapter al puerto de control 2 del Sega Saturn. Luego enchufe los mandos de control (vendidos por separado) al mencionado adaptador. Asígneles de enchufar los mandos de control en los terminales apropiados del adaptador para seis jugadores (comenzando por 1P [jugador 1]). Vea la página 60 para más detalles sobre las decisiones previas al juego que hay que tomar para juegos en los que participen 3 o más jugadores.



Inicio de la aventura

Si está usando un cartucho de RAM de reserva, elija dónde guardar en él los datos de la aventura—en la RAM interna del sistema o en la memoria del cartucho. Presione el Botón D para mover el resplandor hasta una opción y presione el Botón A o C para seleccionarla.

Después, comenzará la introducción de la historia. Presione Start para pasar a la pantalla del título. Si no selecciona una opción, transcurridos unos momentos comenzará una demostración del juego. Presione Start en cualquier momento para volver a la pantalla del título. En la pantalla del título, elija entre **STORY MODE** (Modo historia), donde conducirá a un personaje (o dos en juegos para dos jugadores) a través de las aventuras de los Guardianes Héroes, **VERSUS MODE** (Modo enfrentado), donde podrán pelear entre sí de uno a uno (jugadores), **OPTION MODE** (Modo opción), donde podrá ver datos de la aventura y cambiar los parámetros del juego, y **LOAD** (Reserva), si quiere continuar un juego que haya guardado en terminar.



Option Mode (Modo opción)

En el modo Option Mode, ves los datos del juego, escuchas los efectos de música de fondo y puedes ajustar las funciones de los botones y otros parámetros del juego.

DIP Switch (Conmutador de mínimos)

En este opción, ajusta los ajustes para que correspondan a tu nivel. Verás diferentes varios mensajes que aparecen en pantalla, ajusta el grado de dificultad del juego y también otros opciones del juego. Responde una opción y presiona el Botón D en la izquierda o derecha para cambiar el ajuste. Para salir de la pantalla, presiona Start o resalta EXIT y presiona el Botón A o C.



Level (Nivel): Cambia el grado de dificultad del juego. Puede escogerse entre **EASY** (fácil), **NORMAL** (normal) o **HARD** (difícil). En el nivel fácil tiene 99 continosaciones, en el normal, 9, y en el difícil, 3. Los

continuos tendra mas chances de vencer en los niveles normal y difícil, pero tendra la oportunidad de ver algunas cosas que no podrás ver en el nivel fácil... ¿Se siente lo suficientemente fuerte como para aceptar el desafío?

Reset Key (Botón de reinicialización): Controla los botones que se emplean para reiniciar el juego (empleados para salir de la introducción del juego). Tiene cuatro representas.

User Friendly (Fácil de utilizar): Pongalo en **ON** para no complazarse la vida, o en **OFF** para verse obligado a emplear los cinco sentidos.

Play Demo Time Limit (Limitación del tiempo de demostración): Muestra un descuento en el juego seleccionando **OFF** y ves una demostración del juego. Selecciona **ON** para limitar la demostración al espacio de tiempo que queda.

Pause Display (Visualización durante la pausa): Selecciona **ON** para presentar la ventana de las estadísticas del personaje cuando el juego este pausado, o **OFF** para dejar la pantalla en blanco durante la pausa.

Ventana de estadísticas

- | | |
|---------------------|----------------------|
| 1 Nombre | 7 Agilidad |
| 2 Nivel | 8 Experiencia |
| 3 Puntos de Impacto | 9 Siguiete nivel |
| 4 Puntos mágicos | 10 Virilidad |
| 5 Fuerza | 11 Protección mental |
| 6 Inteligencia | 12 Suerte |



Hit Combo Display (Visualización de grupo de impactos): Selecciónese **ON** para ver los efectos de los ataques especiales (aparecerá un contador mostrando el número de impactos que recibe el contrario)

Audio: Escuche los sonidos del juego en **STEREO** (estéreo) o **MONO**.

Enemy Level Display (Visualización del nivel del enemigo): Selecciónese **ON** para ver contra lo que te enfrentas, o **OFF** para que la fuerza del enemigo le resulte una gran sorpresa!

Next Exp Display (Visualización de la siguiente experiencia): **ON** muestra el número de puntos de experiencia que le quedan antes de pasar al siguiente nivel, y **OFF** deja la pantalla en blanco.

Exit: Le devuelve a la pantalla del Modo opción.

Key Config (Configuración de los botones)

En la opción **KEY CONFIG**, puede ajustar las funciones de los botones. Rasca un botón en la pantalla y presiona el botón D en la izquierda o derecho para cambiar la función del botón. Para salir de la pantalla, presione Start o rasca **EXIT** y presione el Botón A o C.



Opciones para los botones

- Defensa ante un ataque
- Ataque normal
- Ataque potente
- Comando (para mover al guerrero escudado -ver la página 44)
- Cambio de nivel en el área del campo de batalla
- Magia
- Retroceder un nivel en el área de campo de batalla
- Avanzar un nivel en el área del campo de batalla

Cuando haya finalizado con la configuración de los botones, selecciónese **EXIT**.

Player Settings (Ajustes de los jugadores)

Prepara una base de datos para guardar los datos de las victorias del modo **VERSUS MODE** (vs) y de sus oponentes en esta opción. El jugador que quiere crear o cambiar la base de datos rasca la opción **PLAYER SETTINGS** y la selecciona con el Botón A o C. Una vez dentro de dicha pantalla, presione el Botón A o C para ver las opciones.

En la pantalla de ajustes del jugador se le presentan cuatro opciones: **END** (fin), **EDIT** (editar), **DELETE** (borrar) y **SELECT** (seleccionar). Si desea añadir nuevos datos, rasca un espacio vacío y presione el Botón A o C, luego rasca **EDIT** con el Botón D y presione el Botón C. Aparecerá un recuadro mostrando el espacio (podrá escribir un nombre de hasta tres letras). Presione el Botón D arriba o abajo para moverse por las letras y, cuando obtenga la letra deseada, presione el Botón D en la derecha para rasca la siguiente letra del nombre. Cuando haya terminado de escribir el nombre, presione Start o el Botón C, rasca **END** (fin) y presione otra vez el Botón C para salir de la pantalla.



Para elegir un nombre a un mundo de control, entre en la pantalla de datos simplemente para ir al mundo de control al cual quieras asignarle el nombre, presiona **SELECT**, y resalta el nombre con el Botón D. Presiona Start para salir de la pantalla. Cualquier puntuación que se haga a partir de entonces en una batalla en el Modo enfrentado con ese mundo de control se añadirá a la base de datos de ese nombre (vea la página 43 para ver cómo acceder a los puntuadores en la base de datos.)

Seleccione el comando **DELETE** (borrar) para deshacerse de los datos que haya dejado de usar. Resalte **DELETE** con el mundo de control y presione el Botón A o C. Aparecerá una ventana de confirmación. Si está seguro, resalte **YES** (sí) y presione el Botón A o C. Si cambia de parecer, presione el Botón B o resalte **NO** y presione el Botón A o C. Seleccione **END** (fin) cuando haya terminado de añadir o borrar datos y presione el Botón A o C para salir de la pantalla.

Explanations (Explicaciones)

Seleccione esto para acceder a las siguientes opciones. **GAME EXPLANATION** para ver en pantalla una explicación de las funciones del mundo de control y **CHARACTER MOVES**, la cual detalla todos los ataques del personaje. Resalte una de las opciones y presione el Botón A o C para abrir la pantalla.

Para desplazarse en un sentido u otro las explicaciones del juego en **GAME EXPLANATION** presione el Botón D arriba o abajo. Para salir de la pantalla, presione el Botón B o Start.

En la opción **CHARACTER MOVES**, resalte cualquier personaje y presione el Botón A o C para ver los ataques del mismo. Si el personaje tiene más ataques de los que puedan entrar en la pantalla, presione el Botón D arriba o abajo para desplazarse en un sentido u otro las explicaciones. Para salir de la pantalla, presione el Botón B o Start. Para salir de la opción **CHARACTER MOVES**, presione Start.

Nota: En la pantalla sólo aparecen los personajes que ya haya visto en el juego.



Versus Mode (Modo enfrentado)

(En este modo, enfrentan los más aptos) Se pueden jugar hasta seis contrincantes en un encuentro humano (o humano) demolidor. El ganador será el que agote en su cuando la pulverada de la pelota se haya echado. Para pelear con más de dos jugadores se necesita adaptador para tres jugadores y un mando de control para cada jugador (todos ellos vendidos por separado)

Batallas en el Modo enfrentado

En el modo **VERSUS MODE** tiene dos opciones posibles de batalla. En la opción **TIMED** (con tiempo) el ganador será la persona o equipo al que le queden más puntos cuando se acabe el tiempo. O prueba a obtener el récord de resistencia en la batalla **UNLIMITED TIME** (sin tiempo límite). El procedimiento para la elección de ambos tipos de batalla es el siguiente: Buzcle al modo deseado con cualquier mando de control y presione el Botón A o C para que aparezca la pantalla de selección de personaje. Podrá seleccionar cualquier personaje de C que haya encontrado en el Modo historia, incluyendo los enemigos.

Cualquiera de los jugadores que presione Start y acceda a la pantalla de batalla por tiempo hará las apuestas en la pantalla de desafiadores (en la parte derecha de la pantalla aparecerá un indicador amarillo para indicarle el mando de control que se encuentra activo). Buzcle el oponente que quiere cambiar y presione el Botón A o C, luego cambie el oponente presionando el Botón D en la parte de arriba, abajo, izquierda o derecha. A continuación se muestran las opciones:



Nota: Las designaciones de personajes, puntos para habilidades, nivel y equipo pueden ajustarse todos ellos al usar. Seleccione el símbolo 'P' para designar al usar.

1. **Jugador:** Seleccione quién controlará el personaje. En las batallas de un jugador, las opciones son IP (controlado por el jugador) o CPU (controlado por el ordenador). Si van a competir dos jugadores, las opciones serán IP, 2P y CPU. Si tiene un adaptador para seis jugadores, podrán enfrentarse un total de seis contrincantes en un partido.
2. **Nombre del personaje y nombre:** Presione el Botón A o C para acceder a las opciones de personaje. Luego presione el Botón D arriba o abajo para moverse por la lista de personajes y en la izquierda o derecha para resaltar uno en particular. Presione el Botón A o C para seleccionarlo.
3. **Tipo de estadísticas:** Esta opción determinará la forma en que se asignarán los puntos para habilidad a los luchadores. Los puntos para habilidad pueden asignarse o uno a uno a más de los seis áreas de habilidad (vea el menú Asignación de habilidad). Elijo de entre **EDIT**, donde usted asignará usted mismo los puntos para habilidad a los personajes, **IGUAL** para que el ordenador reparta las puntos para habilidad automáticamente, y **RANDOM** para dejar que el ordenador escija **IGUAL** o **EDIT** al azar.
4. **Nivel de experiencia:** Elija el nivel de experiencia del personaje.
5. **Asignación de equipos:** Añada un poco más de emoción a la batalla seleccionando personajes para pelear en equipo o equipos. En el juego por equipos, los ganadores serán los del equipo que haya recibido la menor cantidad de daños (en la batalla de 1 minuto) o los del equipo cuyo último miembro siga en pie (en la batalla sin límite de tiempo). Asigne personajes a uno de los seis equipos, de A a F.

Cuando está satisfecho con las apuestas, presione Start y aparecerá una ventana de confirmación. Seleccione **YES** (sí) si está preparado para continuar a la siguiente pantalla, o **NO** si quiere repetir las apuestas.

Asignación de habilidad

Si ha elegido **EDIT** o **RANDOM** en la opción Tipo de estadísticas, la siguiente pantalla será la pantalla de asignación de habilidad. El personaje, número de mundo de control, equipo y nivel se muestran en la parte superior de la pantalla. Podrá asignar los puntos para habilidad en las áreas siguientes:

STR. Fuerza: Daño que puede infligir el personaje.

VIL. Vitalidad: Daños que puede recibir de los ataques de su oponente.

INT. Inteligencia: Lo bien que podrá usar la magia.

DEF. Protección mental: Protección como un ataque mágico.

AGL. Agilidad: La velocidad con la que se moverá su personaje.

LFC. Lucha: Aumento las posibilidades de que fallen los ataques contra su personaje o de que sus ataques fallen.

El nombre o total de puntos con los que tendrá que desenvolverse se muestran por encima del gráfico de las áreas de habilidad. Resalte una habilidad presionando el Botón D arriba o abajo y presione el Botón D en la derecha para asignar puntos para habilidad en esa área. Los puntos aparecen en rojo. Si quiere resquebrajar puntos, resalte la habilidad y presione el Botón D en la izquierda para retirar los puntos.



Si has elegido **IGUAL**, los puntos por habilidad de los personajes los asignará automáticamente el ordenador.

La competición comenzará en un campo elegido al azar por el ordenador. En la parte superior de la pantalla se mostrarán los iconos de los competidores, junto con el nivel de cada personaje: puntos de impacto restantes y puntos de magia restantes. Los personajes controlados por el jugador comenzarán con una marca junto a ellos, mostrando así qué personaje es controlado por un jugador determinado.

Battle Scores (Puntuaciones de la batalla)

No se olvide de comprobar los estadísticos para los jugadores y personajes en la sección Puntuaciones de la batalla. La lista de datos de las Puntuaciones de la batalla guarda todos los récords para las batallas que se hayan realizado en **VERSUS MODE** (Modo enfrentamiento).

Puntuaciones de los personajes

Ver la lista de los personajes que has luchado en **VERSUS MODE**. La primera columna muestra el número de batallas ganadas, la segunda columna muestra el número de batallas en las cuales ha participado ese personaje, y la tercera muestra el porcentaje de victorias. Desplaza las puntuaciones en un sentido u otro presionando el Botón D arriba o abajo.



Puntuaciones de los jugadores

Aquí se muestran las puntuaciones actuales de todos los jugadores. La primera columna muestra el número de batallas ganadas, la segunda columna muestra el número de batallas en las cuales ha participado ese personaje, y la tercera muestra el porcentaje de victorias.



Exposición de la puntuación de los personajes

Para reponer las puntuaciones, presiona el Botón A o C, y aparecerá una ventana de confirmación. Si deseas reponer las puntuaciones, resalta **YES** (sí) y presiona el Botón A o C. Si cambias de parecer, resalta **NO** y presiona el Botón A o C. Salge de la pantalla presionando Start o resolviendo **EXIT** y presionando el Botón A o C.

Exposición de la puntuación de los jugadores

La exposición se realiza como en la opción Exposición de la puntuación de los personajes. Presiona el Botón A o C, y aparecerá una ventana de confirmación. Si deseas reponer las puntuaciones, resalta **YES** y presiona el Botón A o C, y si cambias de parecer, resalta **NO** y presiona el Botón A o C. Salge de la pantalla presionando Start o resolviendo **EXIT** y presionando el Botón A o C.

Las opciones **KEY CONFIGURATION** (configuración de las teclas), **PLAYER SETTINGS** (ajustes del jugador) y **EXPLANATIONS** (explicaciones) se encuentran en **OPTION MODE** (en las páginas 37 a 39).

Story Mode (Modo historio)

En el modo **STORY MODE** comenzarás eligiendo un personaje (en juegos de dos jugadores, el jugador dos también elige su personaje). Muévete por el mapa de los Guardian Heroes hasta que se muestre el personaje que quieras usar, y presiona Start para seleccionarlo. Tengo en cuenta que los dos jugadores se pueden usar el mismo personaje.

La historia comienza en el cuartel de los Guardian Heroes, con Han haciendo donde de su nuevo equipo. Para pasar las conversaciones, presiona el botón C. ¡Bienvenido Sarasa!

A medida que vaya avanzando en el juego, te verá enfrentado a varios contrarios a los cuales tendrá que vencer para avanzar hacia su meta. También deberá tomar decisiones sobre dónde ir y qué hacer. Pasa antes de contestar a las preguntas, porque de ello dependerá el resto de la aventura. Selecciona una respuesta o dilección resolviéndole con el botón D y presionando el botón A o C.



En el campo de batalla

Al igual que en el modo **VERSUS MODE**, los iconos de todos los batallones aparecerán en la parte superior de la pantalla. La barra verde muestra el número de puntos de impacto naturales, y la barra azul muestra el número de puntos de puntos naturales.

Icono del personaje
P.L./P.M. restantes

Icono del contrario

Guerrero
cabeza



Nivel
insano
Nivel
medio
Nivel
delantero

Pelea: ganar o perder

A medida que voyis abriendo como hacéis las fuerzas del enemigo, en lugar de su meta irá ganando subidas de nivel. Cada subida de nivel le otorgará un número de puntos para habilidad, que podrá asignar a varias habilidades (ver la página 67 para más detalles). Cuanto más contras lo derrota, más subidas de nivel recibirá y más fuerte se volverá, por lo tanto ¡no se escapeis y os sea la responsabilidad en el combate!

Si pierde todos sus puntos de impacto pero aun le quedan contras, entonces aparecerá la pantalla de continuación. Tendrá tres opciones: **CONTINUE** lo cual le permite continuar el juego desde donde lo dejó derrotado. **TRY AGAIN** para comenzar desde el principio (en cuyo caso recibirá todos los puntos para habilidad que haya ganado hasta el momento), o **GIVE UP** en cuyo caso aparecerá Game Over (¡uf, según de las introducciones morales).



¡Aquí están los héroes!

Aquí se ofrece una introducción del equipo los Guardianes Héroes y sus aliados. Los momentos se muestran todos ellos como si el ataque se realizara a lo derecho. Cuando se ataque o le respondan, invierte los controles mostrados.

Samuel Han

Es en principio los miembros del equipo así de los caballeros del rey, hasta que un día decidió salir por el mundo y convertirse en un aventurero errante. Lleva consigo uno de los espadas más poderosas que jamás se hayan fraguado, una leyenda en sí misma.

Técnicas especiales

Han diagonal $\triangleleft \triangleleft + \triangleleft + \triangleleft + \triangleleft$

Han especial \triangleleft

Han final $\triangleleft \triangleleft$

Han resaca (en el aire) $\triangleleft \triangleleft \triangleleft + \triangleleft$

Han milagro (en el aire) \triangleleft (mirando presionado)

Han fajer/Han Victoria \triangleleft



Magic

Han quemaduras $\triangleleft \triangleleft + \triangleleft + \triangleleft$

Randy M. Green

Randy ha estado estudiando brujería durante muchos años. Durante unas cortas vacaciones en sus estudios, conoció a Mer y a los otros Guardianes Héroas. Llegó a la conclusión de que la mejor manera de pulir sus habilidades era viajando con los demás héroas. Su compañero de feugas es el brujero Edward M. cuando se pueda formar Ed. Randy es un tipo tímido, pero jamás que andando de aventuras con los Guardianes Héroas podrá perder la timidez.

Habilidades especiales

Elemento de viento danzarín $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + B + C$

Elemento de bonera de viento $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + B$

Combinación de elementos infernales B (repetidamente)

Vista pívota de cónos (en el aire) $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + B + C$

Magia

Máximo $B + C$

Halo de fuego supernóvico $\frac{1}{2} + B + E$

Barra de fuego supernóvico $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + E$

Rayo supernóvico $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + E$

Mundo de hielo supernóvico $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + E$

Remate supernóvico $\frac{1}{2} + \frac{1}{2} \frac{1}{2} + E$

Lanza Remate supernóvico $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + \frac{1}{2} + E$



Ginjiro Ibushi

Ginjiro es un ninj que anda en busca de la legendaria espada "Murasame" que se supone es tan poderosa que incluso ha salvado almas. Debido a ser tan grandes deseos de ver la legendaria espada, Ginjiro decidió unirse al equipo de los Guardianes Héroas.

Habilidades especiales

Espejo de reflejo invertido $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + B + C$

Máximo aspirador humano $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + B + C$

Cámara furtiva $\frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1}{2}$

Remate celestial reflejador $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + B + C$

Ataque por sorpresa rotante reflejador (en el aire) $\frac{1}{2} + \frac{1}{2} + B + C$

Remate furtivo (en el aire) $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + B$

Remate transitorio invertido (en el aire) $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + C$

Magia

Relámpago de fuego $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + E$

Palma atomadora $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + E$

Relámpago de tormenta $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + E$

Transformación de tormenta $\frac{1}{2} \frac{1}{2} + E$



Nicola Nardone

Nicola es una adolescente molitosa para decirlo. Se ha
 largado con los chicos Guardian Heron convencido de que
 es o va a ser un hombre de bien. Es apuesto de por sí y
 trata de ver cómo le parte buena de la parte para su mujer no
 cabría en mucho, porque también es capaz de hacer
 hachicos muy potentes. Tal vez está engañándose a todos
 haciéndoles pensar que es una chica más. Tal vez no —dame
 un motivo de secreto.

Abstract

Abstract

Figure 1

Abstract: **Background:** The purpose of this study was to determine the prevalence of self-reported depression and anxiety among a sample of young adults in the United States. **Methods:** Data were obtained from the 2004 National Longitudinal Study of Adolescent Health, a nationally representative sample of adolescents and young adults. **Results:** The prevalence of self-reported depression was 10.3% and the prevalence of self-reported anxiety was 11.2%. **Conclusions:** The prevalence of self-reported depression and anxiety among young adults in the United States is high. **Keywords:** Depression, Anxiety, Prevalence, Young Adults.

Financial and Economic

Elaborando: www.inec.org.br

1. [Introduction](#)

100

Abstract

1000

Figure 1

1000



Personajes especiales

Guerrero Ichumado

Este misterioso cobellero fue entumado de la tumba por una fuerza superior a la propia vida. Ahora que está de parte de los Guardianes Marcos, el guerrero entumado obedecerá los órdenes de los franceses. El control del guerrero entumado se hace de la manera siguiente:

Presione al Botón: El panel que aparece le ayudará a seleccionar comandos. Muévelo por las opciones presionando el Botón D así lo asociando a desearlo.



Serena Corsaire

Comandante del equipo rojo de los caballeros del rey. Serena ha decidido ponerse al bando de los Guardianes Blancos. Parece que sabe algo sobre la espada que ha envenenado Hor, pero todavía no ha salido presando a los héroes. ¿Quién es realmente y por qué está ayudando a los Guardianes Blancos?



Consejos para la batalla

- Antes de nada, no podrás ganar si mueres. Asegúrate de emplear la técnica de defensa (Botón A es el comando de defensa por omisión) siempre que no estés atacando. Las probabilidades de seguir viviendo aumentarán enormemente si te defiendes.
- Muchos contrarios atacan empleando técnicas mágicas o de velocidad. Emplea la técnica de salto de altura para evitar ser golpeado por este tipo de técnicas.
- Emplea la técnica de recuperación o media altura siempre que el enemigo lo ataque. Cuando en el aire, presiona el Botón A o C para caer de pie. Si lo contrario, el enemigo podrá continuar atacándote hasta vencerte.
- Cuando te golpeen con un hechizo o ataque potente, te encontrarás temporalmente aturdido. Cuando se da el caso, presiona el Botón A repetidamente o presiona el Botón D un círculo hasta que el personaje recobre el conocimiento.
- La magia es una herramienta potente, pero su personaje sólo tiene un cierto número de personas mágicas. No gaste todas sus espaldas en su magia, ya tal vez se encuentre sin tener donde caerse muerto! Otra buena razón para que practique ataques distintos (los puntos mágicos pueden recuperarse realizando ataques especiales).
- Cada héroe comienza con una cantidad dada de habilidad en cada uno de habilidad (ver la página 61) por ello cada personaje necesita diferentes habilidades diferentes para tener éxito. Observe a su personaje cuando lucha y concéntrese en los puntos débiles del mismo o la hora de asignar puntos para habilidad.

Maneja de su CD-ROM Sega Saturn

- El CD-ROM Sega Saturn ha sido diseñado para ser utilizado exclusivamente con el sistema Sega Saturn.
- Asegúrese de mantener la superficie de la CD-ROM libre de polvo y rayaduras.
- No lo deje a la luz solar directa ni cerca de un radiador u otras fuentes de calor.
- Asegúrese de efectuar algunas pausas de vez en cuando durante un juego prolongado, para que descanse tanto usted como el CD Sega Saturn.

Atención a los poseedores de televisores de proyección:

Las fotografías o imágenes fijas pueden causar daño permanente en el tubo de imagen o interior al fluorescente del tubo de rayos catódicos. Evite el uso repetido o prolongado de juegos de video en televisores de proyección de pantalla grande.

Avvertenza a proposito dell'epilessia

Per favore, leggere queste note prima di utilizzare e di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici e di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti e motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti crisi riguardanti l'epilessia e non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi e perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

Sconsigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio manifestate uno dei seguenti sintomi: vertigine, vista annebbiata, costrizione degli occhi e dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompete l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non stare in piedi davanti allo schermo o distanze ravvicinate. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo portatile.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Assicuratevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

Iniziare: come usare il tuo sistema Sega Saturn

Questo CD-ROM può essere usato solo con il sistema Sega Saturn. **Non provare ad usare questo CD-ROM su un altro lettore CD** - facendo così potresti danneggiare la cuffia e gli altoparlanti.

1. Inizializza il tuo sistema Sega Saturn seguendo le istruzioni nel tuo manuale d'istruzioni del sistema Sega Saturn. Inserisci il controllo 1. Per una partita a due giocatori, connetti anche il controllo 2.
2. Metti il CD-ROM Sega Saturn nello spazio del cassetto del CD con l'etichetta verso l'alto.
3. Premi il pulsante d'accensione (POWER) per caricare il gioco. Il gioco inizia dopo che appare il logo Sega Saturn. Se non appare niente spegni il sistema e assicurati che sia accettato correttamente.
4. Se vuoi fermare una partita in progresso o se vuoi finire o vuoi ricominciare, premi il pulsante Reset sulla console Sega Saturn per tornare allo schermo del titolo del gioco. Se vuoi tornare al pannello di controllo, premi i pulsanti A, B o C e Start insieme in qualsiasi momento.
5. Se inserisci la macchina senza mettere un CD, appare il pannello di controllo del CD audio. Se vuoi un gioco, metti il CD Sega Saturn nell'unità, premi il pulsante dirigenziale per muovere il cursore sull'angolo in alto a sinistra del pannello di controllo e premi Start. Appaiono le schermate introduttive del gioco.

Importante: Il tuo CD-ROM Sega Saturn contiene un codice di sicurezza che permette al disco di essere letto. Assicurati di tenere il disco pulito e di maneggiarlo con cura. Se il tuo sistema Sega Saturn ha problemi nel leggere il disco, rimuovilo e puliscilo con cura, ricorrendo del resto a pulendo verso l'esterno.

Nota: Guardian Heroes è per da una o sei giocatori.

- 1) Sistema Sega Saturn
- 2) Controllo 1
- 3) Controllo 2



Spada o stregoneria?



I Guardian Heroes sono un gruppo di avventurieri innamorati delle emozioni e dell'avventura. Si sono messi insieme alla ricerca di una spada leggendaria, quella che si crede abbia salvato il mondo in tempi antichissimi. Un giorno, Han (uno dei Guardian Heroes) sta camminando nella foresta quando si imbatte in una spada conficcata nella roccia. Han usa le sue incredibili forze per tirare fuori la spada.

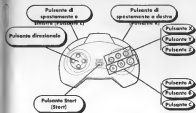
Ripartendola ai quartier generali del Guardian Heroes, Han lo mostra agli amici. Che se questa è la spada leggendaria! Improvvisamente uno sconosciuto si fa strada nei quartier generali degli eroi. Nel momento in cui arriva i Guardian Heroes si scappano in fretta: arrivano i cavalieri Rossi, con l'aiuto del consigliere del Re Kusan di nome l'antichissima spada. Ciò che i cavalieri non sanno è che Kusan intende prendere controllo del regno dopo aver distrutto la spada.

Kusan deve avere la spada ad ogni costo, e gli eroi vogliono sapere perché. La risposta alla domanda porterà il gruppo in una missione su tutto il territorio, in una serie di battaglie mozzafiato. Ogni decisione conta in questo mondo fantastico di spada e stregoneria. Poi quella giusta e parte i Guardian Heroes alla vittoria. Poi quella sbagliata e la spada cadrà nelle mani dell'oscurità.

Scegli un personaggio per difendere i propri interessi di Kusan. O entra nella modalità **VIRUS MODE**, dove fino a sei giocatori possono combattere per sapere chi è il vero eroe!



Ai comandi



Funzioni pre-gioco

Pulsante direzionale: muove il cursore, puoi ottenere le istruzioni sullo schermo.

Pulsante Start (Start): sceglie la modalità e conferma varie regolazioni.

Pulsante A: conferma le regolazioni.

Pulsante B: cancella le regolazioni.

Pulsante C: conferma le regolazioni.

Nota: i pulsanti X, Y e Z e i pulsanti di spostamento non hanno funzioni pre-gioco.

Funzioni durante il gioco

Pulsante direzionale: muove il personaggio avanti e indietro sullo schermo.

Pulsante di spostamento a sinistra (L): fa saltare il personaggio di un livello verso la parte esterna dell'area di battaglia.

Pulsante di spostamento a destra (R): fa saltare il personaggio di un livello verso la parte interna dell'area di battaglia.

Pulsante Start (Start): pausa il gioco, lo fa continuare se in pausa.

Pulsante A: difende il personaggio da un attacco. Dà l'ordine al personaggio assalito di sfuggire (vedi pagina 82).

Pulsante B: fa un attacco normale.

Pulsante C: fa un attacco potente. Forza altrimenti i messaggi.

Pulsante X: mette in azione il Guerriero Zambai (vedi pag. 82).

Pulsante Y: salta di un livello verso la parte esterna dell'area di battaglia. Quando il personaggio raggiunge l'estremità, premendo ancora lo fa saltare verso la parte interna.

Pulsante Z: fa un attacco magico.

Nota:

Le regolazioni di sopra sono le regolazioni dei pulsanti all'accensione. Per customizzare le funzioni dei pulsanti vedi pag. 74.

* Vedi Ecco gli eroi, pag. 80 per una spiegazione degli attacchi speciali di ogni personaggio.

Per partite a uno o due giocatori

Il controller numero uno fa le decisioni di gioco. Il secondo controller comanda solo i movimenti del personaggio del giocatore due.

Per partite a 3 o più giocatori

Con l'Adattatore a Player Adaptor (in vendita separatamente) fino a sei persone possono giocare sulla modalità **VERSUS MODE**. Attacca l'adattatore alla porta di controllo 2 su Sega Saturn, per connettere i comandi (in vendita separatamente) all'adattatore. Assicurati di connettere i controller agli appropriati connettori sull'adattatore (iniziale del primo giocatore). Vedi pag. 73 per ulteriori dettagli su come fare decisioni pre-giochi in partite con tre o più giocatori.



Iniziare l'avventura

Se stai usando una cartuccia RAM di backup, scegli dove salvare i dati del giocatore nella RAM interna o nella cartuccia di memoria. Usa il pulsante direzionale per muovere il cursore su un'opzione e premi il pulsante A o C per confermare.



Dopo di ciò inizia l'introduzione dello storia. Premi Start per passare alla schermata del titolo. Se non scegli un'opzione, una dimostrazione parte dopo pochi momenti. Premi Start in qualsiasi momento per tornare alla schermata del titolo. Sulla schermata del titolo, scegli da **SPORT MODE**, dove sei un personaggio (a due in partita a due giocatori) attraverso la avventura dei Guardian Heroes, **VERSUS MODE** dove da uno o sei giocatori a combattere, **OPTION MODE** dove puoi vedere dati di avventura e cambiare i parametri del gioco, **LOAD** se vuoi continuare una partita salvata.

Option Mode (modalità opzioni)

In Option Mode dai uno sguardo ai dati di gioco, ascolti la musica e gli effetti sonori del gioco e regola le funzioni dei pulsanti e altri parametri di gioco.

DIP Switch (Cambiamento di configurazioni)

In quest'opzione regoli se far apparire o no vari messaggi sullo schermo, regoli il livello di difficoltà e altre opzioni di gioco. Seleziona un'opzione e premi il pulsante direzionale a destra o sinistra per cambiare la regolazione. Per uscire dalla schermata, premi Start o seleziona **EXIT** e premi il pulsante A o C.



Levels cambia il livello di difficoltà del gioco. Puoi scegliere tra **EASY** (facile), **NORMAL** (normale) e **HARD** (difficile). Nel livello **EASY** hai 11

continuation, in **NORMAL** 7 e in **HARD** solo 3. Gli avversari sono più duri da sconfiggere nei livelli **NORMAL** e **HARD**, ma vedrai delle cose che non vedrai nel livello **EASY**. In un'epoca d'orazione da raccontare le sfide!

Reset Keys cambia i pulsanti usati per resettare il gioco (visto per uscire dall'introduzione del gioco). Trai quattro scelte.

User Friendly? mettilo su **ON** per renderti la vita più facile, su **OFF** per stare sempre in tensione.

Play Bonus Time Limit prendi una pausa dal gioco selezionando **OFF** e guardando la dimostrazione di gioco. Scegli **ON** per limitare l'ammontare di tempo per cui la dimostrazione appare.

Pause Display? scegli **ON** per far mostrare la finestra delle statistiche del tuo personaggio quando il gioco è in pausa, o **OFF** per lasciare lo schermo di pausa nero.

Finestra delle statistiche

- | | |
|------------------|-----------------------|
| 1 Nome | 7 Agilità |
| 2 Livello | 8 Esperienza |
| 3 Punti di colpo | 9 Prossimo livello |
| 4 Punti magici | 10 Fertilità |
| 5 Forza | 11 Protezione mentale |
| 6 Intelligenza | 12 Velocità |



Hit Combo Display? scegli **ON** per far mostrare gli effetti degli attacchi speciali (appare un contatore e che mostra il numero di colpi ricevuti dall'avversario).

Audio: ascolti il suono del gioco in **MONO** o **STEREO**.

Enemy Level Display? scegli **ON** per vedere chi sei per affrontare o **OFF** per mantenere la forma del tuo avversario come una sorpresa!

Next Exp Display? **ON** mostra il numero di punti di esperienza necessari prima che tu raggiunga il prossimo livello, o **OFF** lascia lo schermo vuoto.

Exit: ti fa tornare allo schermo delle modalità delle opzioni.

Key Config (Configurazione dei pulsanti)

Nell'opzione **KEY CONFIG** puoi regolare le funzioni dei pulsanti nel gioco. Scegli un pulsante sullo schermo e premi il pulsante direzionale a destra o sinistra per cambiare la funzione del pulsante. Per uscire dallo schermo, premi Start o selezione **EXIT** o premi il pulsante A o C.



Opzioni dei pulsanti

- Difendi da un attacco
- Attacco normale
- Attacco potente
- Comando (per muovere il Quersare Zamboni vedi pag. 42)
- Cambia il livello nell'area di battaglia
- Magia
- Indisraggio di un livello nell'area di battaglia
- Avanzo di un livello nell'area di battaglia

Quando hai finito di regolare i pulsanti scegli **EXIT**

Player Settings (Dati dei giocatori)

Prepara un database per registrare i dati di vittoria **VERSUS MODE** tuoi e dei tuoi amici in quest'opzione. Il giocatore che vuole creare o cambiare il database seleziona l'opzione **PLAYER SETTINGS** e lo conferma con il pulsante A o C. Una volta nella schermata Player Settings, premi il pulsante A o C per vedere le opzioni.

Nella schermata Player Settings hai quattro opzioni: **END EDIT DELETE e SELECT**. Se vuoi aggiungere nuovi dati, scegli una spazio vuoto e premi il pulsante A o C, poi seleziona **EDIT** con il pulsante direzionale e premi C. Un quadrato appare intorno alla spazio della prima lettera (puoi creare un nome di fino a tre lettere). Premi il pulsante direzionale su o giù per passare attraverso la lettera, e quando la lettera corretta appare premi il pulsante direzionale a destra per selezionare la prossima lettera nel nome. Quando hai finito di immettere un nome, premi Start o premi il pulsante C, seleziona **END** e premi il pulsante C ancora per uscire dallo schermo.



Per assegnare un nome ad un controllo, vai alla schermata dei dati usando il comando e tu vuoi assegnare i dati, premi **SELECT** e inserisci il nome con il pulsante direzionale. Premi Start per uscire dallo schermo. Un punteggio di battaglia **VERSUS MODE** fatto con quel controllo è ora aggiunto al database del nome (vedi pag. 78 su come accedere i punteggi sul database).

Scegli il comando **DELETE** per liberarti di dati di cui non hai più bisogno. Seleziona **DELETE** con il controllo e premi il pulsante A o C. Appare uno finestra di conferma. Se sei sicuro, seleziona **YES** e premi il pulsante A o C. Se cambi idea, premi il pulsante B o seleziona **NO** e premi il pulsante A o C. Scegli **END** quando hai finito di inserire e cancellare dati e premi il pulsante A o C per uscire dallo schermo.

Explanations (Spiegazioni)

Per ritornare per accedere alle seguenti opzioni: **GAME EXPLANATION** per vedere una spiegazione sullo schermo delle funzioni del controllo, e **CHARACTER MOVES** che descrive gli stocchi di tutti i personaggi. Scegli un'opzione e premi il pulsante A o C per aprire lo schermo.

Per passare attraverso le spiegazioni di gioco in **GAME EXPLANATION** premi il pulsante B o Start. Per uscire dallo schermo, premi il pulsante B o Start.

Nell'opzione **CHARACTER MOVES** seleziona un personaggio e premi il pulsante A o C per vedere gli stocchi di quel personaggio. Se il personaggio ha degli stocchi per vederli tutti sullo schermo, premi il pulsante directionale su o giù per passare attraverso le spiegazioni. Per uscire dallo schermo premi il pulsante B o Start. Per uscire dall'opzione **CHARACTER MOVES** premi Start.

Noterai solo i personaggi che hai già incontrato nel gioco oppure nella schermata.



Versus mode (Battaglia totale)

In questa modalità vale la legge del più forte! Fino a sei sfidanti si scontrano in un derby di demolizione umano (e meccanico). Il vincitore è chi rimane in piedi quando scade la polea. Per combattere con più di due giocatori hai bisogno dell'editore di Player Adapter e di un controller per ogni giocatore (tutti in vendita separatamente).

Battaglie versus mode

Per due scelte di battaglia disponibili in **VERSUS MODE**. Nell'opzione di battaglia **TIMED** il vincitore è la persona o la squadra che ha più punti di colpi rimanenti dopo che il tempo finisce. O prova il record di resistenza nella battaglia **UNLIMITED TIME**. I preparativi per entrambi i tipi di battaglia seguono:

Seleziona la tua scelta con un controller e premi il pulsante A o C per aprire lo schermo di selezione del personaggio. Puoi scegliere un personaggio che hai incontrato in Story Mode, allora il nome.

Il giocatore che preme Start ed eccede alla schermata del tempo di battaglia fa la regolazione nella schermata degli abilitati (un indicatore grafico appare sul lato destro dello schermo per indicare quale controllo è attivo). Seleziona la regolazione che vuoi cambiare e premi il pulsante A o C, poi cambia la regolazione premendo il pulsante direzionale su, giù, o destra o sinistra. Le opzioni appaiono sotto:



Note: i personaggi, punti d'abilità, livello e la formazione del gruppo possono essere tutti regolati a caso. Scegli il simbolo **T** per una regolazione a caso.

- Scegliere:** scegli chi controlli il personaggio. In battaglia ci sei tu o il computer, le tue scelte sono IP (controllato dal giocatore) e CPU (controllato dal computer). Se due giocatori sono in competizione, le scelte sono IP, 2P e CPU. Se hai un addetto di Player, hai o sei invitato a giocare accanto a una partita.
- Nome e nome del personaggio:** premi il pulsante A o C per accedere alle scelte del personaggio, poi premi il pulsante direzionale su o giù per passare attraverso le liste del personaggio e a destra o sinistra per selezionare un personaggio particolare. Premi il pulsante A o C per selezionare il personaggio.
- Tipo di statistiche:** quest'opzione determina come i punti d'abilità sono assegnati ai combattenti. I punti d'abilità possono essere assegnati ad uno o più delle sei cose d'abilità (vedi Skill Assignment in basso). Scegli da **EDIT** dove tu stesso aggiungi punti d'abilità al personaggio, **EGUAL** per avere il computer ad assegnare punti d'abilità automaticamente o **RANDOM** per far scegliere al computer a caso o **EGUAL** o **EDIT**.
- Livello d'esperienza:** scegli il livello d'esperienza del personaggio.
- Formazione del gruppo:** aggiungi un pezzo di formazione alla battaglia scegliendo personaggi da far combattere come squadra. Nel gioco di squadra, vince la squadra che ha rimasto meno danni (nella battaglia da 1 minuto) o il cui membro è l'ultimo rimasto in piedi (nella battaglia a tempo illimitato). Assegna i personaggi ad uno dei sei gruppi, da A a F.

Una volta che sei soddisfatto delle regolazioni, premi Start, e appare una finestra di conferma. Scegli **YES** se sei pronto ad andare alla prossima schermata, o **NO** se vuoi cambiare le regolazioni.

Skill Assignment (Abilità dei caratteri)

Se hai scelto **EDIT** o **RANDOM** nell'opzione dei tipi di scenario, la prossima schermata è la schermata di assegnazione delle abilità (Skill Assignment). Il personaggio, il numero di controllo, il gruppo e il livello appaiono in alto sulla schermata. Puoi assegnare punteggi d'abilità alle seguenti aree:

STR. (forza) il danno che puoi infliggere al avversario

VIT. (vitalità) il danno che puoi sopportare dagli attacchi di un avversario

INT. (intelligenza) quanto effettivamente puoi usare la magia

DEF. (protezione mentale) protezione contro gli attacchi magici

AGL. (agilità) quanto velocemente si muove il tuo personaggio

LUC. (fortuna) migliora le tue possibilità di essere salvato da attacchi e di compiere un attacco con successo.

Il numero totale di punti con cui devi lavorare appaiono in alto nella mappa delle aree d'abilità. Seleziona un'abilità premendo il pulsante direzionale su o giù, e premi il pulsante direzionale a destra per aggiungere punti d'abilità a quell'area. I punti appaiono in rosso. Se vuoi ricassegnare punti, seleziona l'abilità e premi il pulsante direzionale a sinistra per togliere quei punti.

Se hai scelto **EQUAL**, i punteggi d'abilità dei personaggi sono automaticamente assegnati dal computer.

La competizione inizia su un campo scelto a caso dal computer. In alto sullo schermo appaiono le liste degli sfidanti insieme al livello di ogni personaggio, punti di attacco rimanenti e punti magici rimanenti. I personaggi controllati dai giocatori ruotano con un indicatore rosso, che mostra quale personaggio è controllato da quale giocatore.



Battle Scores (Statistiche di Battaglia)

Non dimenticare di controllare le statistiche per i giocatori e i personaggi nella sezione Battle Scores! Il database di Battle Scores registra tutti i dati per le battaglie combattute in **VERSUS MODE**.

Character Scores

Dal tuo sguardo alla lista di personaggi che hanno combattuto in **VERSUS MODE**, la prima colonna mostra il numero di battaglie vinte, la seconda mostra il numero di battaglie in cui il personaggio ha partecipato, la terza mostra la percentuale di vittoria. Passa attraverso i punteggi premendo il pulsante direzionale su e giù.



Player Scores

Questo mostra il punteggio attuale per tutti i giocatori. La prima colonna mostra il numero di battaglie vinte, la seconda mostra il numero di battaglie in cui quel personaggio ha partecipato, la terza mostra la percentuale di vittoria.



Reset Character Scores

Per azzerare i punteggi premi il pulsante A o C, e apparirà una finestra di conferma. Se vuoi azzerare i punteggi, seleziona **YES** e premi il pulsante A o C. Se cambi idea, seleziona **NO** e premi il pulsante A o C. Esci dalla schermata premendo Start e selezionando **EXIT** e premendo il pulsante A o C.

Reset Player Scores

Per azzerare i punteggi dei giocatori devi fare come nell'opzione Reset Character Scores, premi il pulsante A o C e appare una finestra di conferma. Se vuoi cancellare i punteggi, seleziona **YES** e premi il pulsante A o C, e se ti ripensi, seleziona **NO** e premi il pulsante A o C. Esci dalla schermata premendo Start e selezionando **EXIT** e premendo il pulsante A o C.

Le opzioni **KEY CONFIG**, **PLAYER SETTINGS** e **EXPLANATIONS** sono come in **OPTION MODE** (vedi pag. 73-75).

Story Mode (Modalità Storica)

In **STORY MODE** inizi scegliendo un personaggio (nella porta o due giocatori anche il secondo giocatore sceglie un carattere). Passa attraverso la squadra del Guardian Heroe finché il personaggio che vuoi usare appare, e premi Start per selezionare il personaggio. Nota che due giocatori non possono usare lo stesso personaggio.

La storia inizia in quartieri generali dei Guardian Heroes, con Hion che mostra la sua nuova spoda. Per passare attraverso le conversazioni premi il pulsante C. Arriva Selena!



Hion mente che il gioco progredisce, un allentato da non credere che devi scegliere per cronometrare al tuo obiettivo. Devi anche decidere dove andare e cosa fare. Passa prima di rispondere alle domande perché influenzano il resto della tua avventura. Scegli una risposta - direzione selezionandole con il pulsante direzionale e premendo il pulsante A o C.

Sul campo di battaglia

Come in **VERDUS MODE**, tutte le azioni dei combattenti appaiono in alto sullo schermo. La barra verde mostra il numero di punti di colpi rimanenti, e la barra blu mostra il numero di punti magia rimanenti.

Icona del personaggio
punti di colpi/punti magia rimanenti

Icona
dell'avversario

Guerrigero
amico



Livello
posteriore

Livello
medio
Livello
frontale

Combattere: vinci o perdi

Il tuo ruolo è che ti fa strada attraverso le forze nemiche, cercando il tuo obiettivo: guadagni avanzamenti di livello (Level Up). Ogni Level Up ti dà un numero di punti d'abilità che assegni a nuove abilità (vedi pag. 77 per dettagli). Più avversari sconfiggi, più Level Up ricevi e più potresti diventar, quindi non ti sottrarre alla tua parte di combattimento!

Se perdi tutti i tuoi punti di colpi ma ti rimangono punti-magica, appena lo schermata si connoscerà. Hai tre scelte: **CONTINUE** o continuare la partita da dove sei stato sconfitto, **TRY AGAIN** per riprovare dall'inizio (nel cui caso perdi tutti i punti d'abilità che hai guadagnato fin qui) o **GAME UP** nel cui caso la partita finisce, seguito dalle istruzioni finali.



Ecco gli eroi!

Ecco un'introduzione dello stesso Quondan Heroes e dei loro alleati. Tutte le mosse possibili, come se gli attacchi partono da sinistra. Quando attacchi dalla destra rifletti gli attacchi.

Samuel Han

Originariamente un membro della banda blu dei criminali reali, ha deciso di buttarsi fuori nel mondo e di diventare un avventuriero senza molla. Parte una delle spade più potenti mai create: una leggenda di per sé.

Tecniche speciali

Han Dynamite: $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$

Han Special: $\frac{1}{2}$

Han Final: $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$

Han Maximum (max'oro): $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$

Han Attack (max'oro): $\frac{1}{2}$ (non premuto)

Han Hyper/Han Victory: $\frac{1}{2}$

Magia

Han Burning: $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$



Randy M. Green

Randy ha studiato magia per molti anni. Mentre si ripresenta degli studi, incrosta Han e gli altri Quondan Heroes. Decide che la migliore maniera di affinare le proprie abilità era di viaggiare con gli altri eroi. Il suo compagno a college mago è Edward M. Hando (lo puoi chiamare Ed). Randy è un tipo freddo, ma spera di sconfiggere la criminalità avventurandosi con i Quondan Heroes.

Tecniche speciali

Dancing Wind Staff: $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$

Wolf of Wind Staff: $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$

Hallard Combination: $\frac{1}{2}$ (spuntamento)

Triple Staff Stamp (a max'oro): $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$

Magia

E-Mon: $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$

Super Magic Fireball: $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$

Super Magic Fireball: $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$

Super Magic Thunderbolt: $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$

Super Magic Ice World: $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$

Super Magic Tornado: $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$

Super Magic Fire Blower: $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$



Ginjiro Ibushi

Ginjiro è un ninja, in viaggio alla ricerca della leggendaria spada "Munomasa" che si suppone resti latente da creare un anime. Per il suo desiderio di vedere questa spada leggendaria, Ginjiro ha deciso di unirsi al gruppo dei Guardian Heroes.

Tecniche speciali

- Reverse Mirage Sword $\triangle \triangle + B + C$
- Vacuum Hurricane Top $\triangle \nabla \nabla + B + C$
- Shadowless Dash $\rightarrow \rightarrow \rightarrow \rightarrow$
- Mirage Sky Dance $\triangle \uparrow + B + C$
- Mirage Spin Surprise Attack (a mezz'ora) $\rightarrow \rightarrow + B + C$
- Shadowless Kick (a mezz'ora) $\triangle \triangle + B$
- Reverse Thunder Kick (a mezz'ora) $\triangle \triangle + C$

Magic

- Awapel $\triangle \nabla \nabla + Z$
- Thunder Palm $\nabla \triangle \nabla + Z$
- Thunderpel $\triangle \uparrow + Z$
- Thunder Transformation $\triangle \triangle + Z$



Nicole Neale

Nicole è una sacerdotessa lanchina ma fedele. È andata con gli altri Guardian Heroes credendo che sarebbe stato un interessante cambio di marcia. È un'atletica e prova di vedere solo il buono nella gente, ma è meglio non farlo sembrare troppo, dato che è capace anche di mordere degli invertebrati nella panera. Forse sta facendo finta di essere una brava ragazza. Forse no... è così piena di segreti.

Tecniche speciali

- Test Martial $\triangle \nabla \nabla + C$
- Holy Turn $\triangle \triangle + B + C$
- I'm Mad Now $B + C$
- Smiley Staff C spontaneamente
- Wider Smiley Staff C spontaneamente
- Backer Jump $\triangle \uparrow + B + C$

Magic

- Fire $\triangle \nabla \nabla + Z$
- Burner $\triangle \triangle + Z$
- Healing $\triangle \uparrow + Z$
- Smiley $\rightarrow \triangle \nabla + Z$



Personaggi speciali

Il guerriero zombie

Questo concubino misterioso è stato riportato dalla tomba da un potere più grande dello stesso voi. Ora, dallo porta dei Guardian Heroes, il Guerriero Zombie segue i comandi degli eroi. Puoi comandare il Guerriero Zombie come segue.

Premi il pulsante X per far apparire le finestre dei comandi. Puoi attraversare le scelte premendo il pulsante direzionale a destra o sinistra.



1. Attacco



2. Difesa



3. Seguire



4. Aspettare



5. Muoversi

Serena Corsaire

Concedente del gruppo rosso-dei cavalieri neri, Serena ha deciso di mettere con i Guardian Heroes. Sembra sapere della spada che Han ha trovato, ma deve ancora rivelare il sacco con gli eroi. Chi è veramente, e perché sta aiutando i Guardian Heroes?



Consigli di battaglia

- Prima di tutto, non puoi vincere se non sopravvivi. Assicurati di usare le tecniche di difesa (il pulsante A è il comando di difesa all'istante) ogni volta che non sei attaccando. La tua possibilità aumenterà molto se ti difendi.
- Molti avversari attaccano usando tecniche magiche e di velocità. Usa la tecnica del salto di livello per evitare di essere colpito da questo tipo di tecniche.
- Usa la tecnica di ripresa o mazz'aria quando un avversario ti lancia. Mentre in aria, premi il pulsante A+C per atterrare in piedi. altrimenti il tuo avversario può continuare l'attacco finché non sei scesito.
- Quando sei colpito da un incantesimo potente o da un attacco, sei confuso temporaneamente. Quando questo succede, premi il pulsante A ripetutamente, o premi il pulsante direzionale in un secondo finché il personaggio riprende i sensi.
- Un mago è una risorsa potente, ma i tuoi personaggi hanno solo un certo numero di punti magia. Non ti affida solo allo mago, e ti potrai trovare nei guai. Un'altra motivo di usare i tuoi altri attacchi, i punti magici possono essere recuperati facendo attacchi speciali.
- Ogni eroe inizia con una certa quantità di abilità in ogni area di abilità (vedi pag. 77), così ogni personaggio ha bisogno di rafforzare abilità differenti per avere successo. Quando il tuo personaggio mente combatti e concentrai sulla debolezza del personaggio quando sceglierai punti di abilità.

Manutenzione del tuo CD-ROM Sega Saturn

- Il CD-ROM Sega Saturn va usato solamente con il sistema Sega Saturn.
- Assicurati di tenere la superficie del CD-ROM al riparo dalla sporcizia e dai graffi.
- Non lasciarlo alla luce diretta del sole o vicino a un termosifone o altre sorgenti di calore.
- Assicurati di prendere una pausa durante l'uso prolungato per riposare te e il CD Sega Saturn.

Avvertimento per i proprietari di televisori a proiezione

Fotogrammi o immagini fisse potrebbero causare un danno permanente al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo o raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto e prolungato di video giochi su televisori a proiezione o largo schermo.

Waarschuwing voor epilepsie

Doorlees voordat u dit videogamesysteem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het donker aan het spelen worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichteffecten. Tijdens het spelen met bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichteffecten ook symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

Wij raden ouders een oog toeicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videogame één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELIJK stoppen en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wazigend zicht, trekken van het oog of van de spieren (bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuipaanvallen).

VOEZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ge niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op minstens afstand van het TV-scherm staan zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ge niet spelen indien u vermoed bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videogame moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

Opstarten: Het gebruik van het Sega Saturn-systeem

Deze CD-ROM kan uitsluitend worden gebruikt met het Sega Saturn-systeem. **Probeer deze CD-ROM niet op een andere CD-speler weer te geven** - dit kan leiden tot beschadiging van de hoofdtelefoon en luidsprekers.

1. Sluit het Sega Saturn-systeem aan zoals dat in de handleiding van het Sega Saturn-systeem staat beschreven. Sluit bedieningsblok 1 aan. Sluit bij de aansluiting door 2 spaken ook bedieningsblok 2 aan.
2. Leg de Sega Saturn CD-ROM, met het etiket naar boven gericht, in de CD-hoed en sluit het deksel.
3. Druk op de AAN/UIT-toets om het spel te laden. Na het scherm met het logo van de Sega Saturn, zal het spel beginnen. Als je niets ziet, moet je het systeem weer UIT zetten en controleren of alles goed aangesloten is.
4. Als je tijdens het spelen wilt stoppen of als het spel afgelopen is, druk dan op de Beëindig-toets op de console van de Sega Saturn om terug te keren naar het menu van het spel. Als je naar het controlepaneel wilt terugkeren, druk dan op elk gewenst ogenblik tegelijkertijd op de toetsen A, B, C en Start.
5. Als je het apparaat AAN zet zonder dat er een CD is ingeladen, zal het virtuele-CD bedieningspaneel verschijnen. Als je een videospel wilt gaan spelen, leg dan de Sega Saturn-CD in het apparaat, druk op de Start-toets om de cursor te verplaatsen naar de toets. Linksonder op het bedieningspaneel en druk op Start. De volgende schermen van een spel zullen verschijnen.

Betekenis: De Sega Saturn CD-ROM is voorzien van een beveiligingscode die ervoor zorgt dat de disc kan worden gekopieerd. Houd de disc altijd goed schoon en ga er voorzichtig mee om. Als jouw Sega Saturn-systeem de disc niet goed kan lezen, moet je de disc vervangen en voorzichtig schoonvegen, waarbij je vooral het midden van de disc in een rechte lijn naar de hand van veegt.

Opmerking: Quaden Hercules is geschikt voor minimaal één en maximaal zes spelers.

1. Sega Saturn-systeem
2. Bedieningsblok 1
3. Bedieningsblok 2



Zwaardvechten of toveren?



De Guardian Heroes zijn een groep avonturiers die gek zijn op spanning en avontuur. Ze hebben zich verenigd om samen op zoek te gaan naar een legendarisch zwaard dat volgens de overlevering in vroeger tijden de wereld van de ondergang heeft gered. Op zekere dag vindt Hon (een van de Guardian Heroes) tijdens een wandeltocht door het bos een zwaard dat in de rotsen is vast. Met zijn ongelooflijke kracht trekt Hon het zwaard eruit.

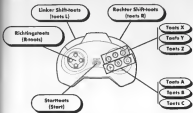
Hon neemt het zwaard mee naar het hoofdkwartier van de Guardian Heroes waar hij het aan zijn medenemers laat zien. Zou dit het legendarische zwaard zijn? Dan wordt het hoofdkwartier van de Guardian Heroes echter zwaar overvallen door een vreemde vrouw. Niet langer zij de Guardian Heroes te vreemde geest dat zij ook maar beter snelt uit deze zaak kunnen terugkeren, ontvoeren de koortsige ridders, die van Kone, de hoofdgever van de koning, opdracht hebben gekregen om het oude zwaard te gaan zoeken. De ridders weten echter niet dat Kone van plan is om het zwaard te vernietigen en daarmee de heerschappij over het koninkrijk in handen te nemen.

Kone wil korte tijd het heel het zwaard in handen krijgen. De Guardian Heroes willen weten waarom. Om het antwoord op die vraag te vinden, moet het team het hele land doornemen en het ene gevecht na het andere leveren. In dit spel van zwaardvechten en toveren tilt elke beslissing mee. Wanneer je de juiste beslissingen neemt, zullen de Guardian Heroes de overwinning behalen. Wanneer je de verkeerde een verkeerde beslissing neemt, zal het zwaard in handen vallen van de duisternis.

Een een spelgids die het moet oplossen tegen de boze plannen van Kone. In plaats daarvan kun je ook de **VIRSYS MODI** (Tegenstandersmodus) kiezen waarbij maximaal zes spelers tegen elkaar kunnen strijden om erachter te komen wie de echte held is!



Neem de leiding in handen!



Functies vóór het spel

Richtingstoets (8-toets): Om de markerings te verplaatsen en om de verlorende teksten op het scherm te doorlopen.

Starttoets (Start): Om de modus en verschillende instellingen te kiezen.

Toets A: Om instellingen te kiezen.

Toets B: Om keuzes te annuleren.

Toets C: Om instellingen te kiezen.

Opmerking: De toetsen X, Y en Z en de linker en rechter Shift-toets hebben vóór het spelen geen effect.

Functies tijdens het spel

Richtingstoets (8-toets): Om jouw spelfiguur voorwaarts en achterwaarts over het scherm te verplaatsen.

Linker Shift-toets (toets L): Om jouw spelfiguur één niveau in de richting van het eerst verspreide gedeelte van het slagveld te laten springen.

Rechter Shift-toets (toets R): Om jouw spelfiguur één niveau in de richting van het dichtstbijzijnde gedeelte van het slagveld te laten springen.

Starttoets (Start): Om te pauzeren en om na een pauze weer verder te spelen.

Toets A: Om jouw spelfiguur te beschermen tegen een aanval. Om een hulpspelfiguur te betrouwen bij een aanval (zie blz. 99).

Toets B: Om een aanval met normale sterkte uit te voeren.

Toets C: Om een krachtige aanval uit te voeren. Om de mededelingen in voorwaartse richting te doorlopen.

Toets X: Om de rustloze strijder te activeren (zie blz. 99).

Toets Y: Om één niveau in de richting van het eerst verspreide gedeelte van het slagveld te springen. Wanneer jouw spelfiguur bij het eerst verspreide gedeelte is aangekomen en je nogmaals op deze toets drukt, zal jouw spelfiguur in de richting van het dichtstbijzijnde gedeelte van het slagveld springen.

Toets Z: Om een roversaanval uit te voeren.

Opmerkingen

- De bovenstaande toetsfuncties zijn de standaardinstellingen. Indien je de toetsfuncties wilt wijzigen, raadpleeg dan blz. 90.
- In het hoofdstuk "Hoe zijn de helden?" op blz. 97 worden de speciale technieken van ieder spelfiguur beschreven.

Opmerking bij spel voor één of twee spelers

Bedieningsblok 1 wordt gebruikt voor de voorbereidingen van het spel. Bedieningsblok 2 wordt uitsluitend gebruikt voor het besturen van de spelfiguur van speler 2.

Opmerking bij spel voor drie of meer spelers

Bij gebruik van de 6-Player Adapter (als verkrijgbaar) kunnen er maximaal zes personen in de **VERSUS MODE** aan het spel deelnemen. Sluit de 6-Player Adapter aan op bedieningspoort 3 van de Sega Saturn, en sluit daarna de bedieningsblokken (als verkrijgbaar) aan op de 6-Player Adapter. Zorg ervoor dat je de bedieningsblokken met de juiste aansluitklemmen vastmonteert aan de 6-Player Adapter (je begint met 1P). Zie blz. 92 voor verdere bijzonderheden over de voorbereidingen die je moet treffen voor een spel met drie of meer spelers.



Beginnen met het spel

Indien je gebruikst van een RAM-geheugencassette, moet je kiezen waar je de spelgegevens wilt bewaren in het interne RAM-geheugen (op de vaste schijf) of in het cassettegeheugen. Verplooi de markering naar het gewenste geheugen door gebruikmaking van de Z-toets en druk op toets A of C om je keuze te bevestigen.

Daarna begint de inleiding van het spel. Om verder te gaan naar het menu scherm, druk je op Start. Indien je niet kunt zien of er enkele ogenblikken daarna een demonstratie van het spel worden gegeven. Druk op elk gewenst ogenblik op Start om terug te keren naar het menu scherm. Op het menu scherm heb je drie keuzemogelijkheden: **STORY MODE** (Verhaalmodus) waarbij je het spel Quentin Haren met één spelfiguur speelt (of twee spelfiguren bij het spel voor twee spelers), **VERSUS MODE** (Tegenstandermodus) waarbij er met maximaal één en maximaal zes spelers tegen elkaar wordt gespeeld, **OPTION MODE** (Optiesmodus) indien je de spelgegevens wilt bekijken en de instellingen van het spel wilt wijzigen, en **LOAD** (Laden) indien je wilt verdergaan met een eerder bewaard spel.



Optimodus (Option Mode)

en de optiemodus kunt je de speelgegevens bekijken, de achtergrondmuziek en geluidseffecten aan het spel aanpassen, en de toestelnummers en andere instellingen wijzigen.

Omzetschakelaar (DIP Switch)

Voor deze optie kun je aangeven of je de verdelingen op het scherm wil of niet wilt weergeven. Klik kun je kiezen de gewenste weergaveoptie en andere opties van het spel wijzigen. Verplaats de markering naar de gewenste optie en druk de B-toets naar links of naar rechts om de instelling van de desbetreffende optie te wijzigen. Om het scherm te verlaten, druk je op Start of verplaats je de markering naar **EXIT** [12]. Druk daarna op toets A of C.



Gegevenvenster

- | | |
|-----------------|---------------------------|
| 1 Naam | 7 Beschuldigheid |
| 2 Niveau | 8 Ervaring |
| 3 Focuspunten | 9 Volgende niveau |
| 4 Toverpunten | 10 Wondfout |
| 5 Sterkte | 11 Oostelijke bescherming |
| 6 Intelligentie | 12 Geluk |



Het Combo Display (Weergave van gecombineerde truffles): Kies **ON** (Aan) om de effecten van speciale aanvalen weer te geven (er verschijnt een teller met doorenp het aantal keren dat de tegenstander is geraakt)

Audio (Geluid): Kies voor weergave in **MONO** of **STERIO**

Battery Level Display (Weergave sterkte vijand): Kies **ON** (Aan) om te zien hoe sterk jouw vijand is, en **OFF** (Uit) indien je niet wilt weten hoe sterk jouw vijand is

Next Exp Display (Weergave ervaring volgend niveau): Kies **ON** (Aan) voor weergave van het aantal ervaringspunten dat je nog overheeft tot aan het volgende niveau, en **OFF** (Uit) indien je dit scherm leeg wilt laten

Exit (Uit): Hiermee keer je terug naar het Opties Menu-scherm

Toetsconfiguratie (Key Config)

Met de optie **KEY CONFIG** (Toetsconfiguratie) kun je de toetsfuncties van het spel opnieuw instellen.

Markeer een van de toetsen op het scherm en druk de Enter-toets links of naar rechts om de functie van de desbetreffende toets te wijzigen. Om het scherm te verlaten, druk je op Start of verplaatst je de markering naar **EXIT** (Uit). Druk vervolgens op toets A of C.



Toetsfuncties

- Om je te verdedigen tegen een aanval
- Om een normale aanval uit te voeren
- Om een beschermende aanval uit te voeren
- Om te springen (om de standaard streper te verplaatsen, moet je Min. 99 beschermen)
- Om op het slagveld van niveau te veranderen
- Om toverkrachten te verspreiden
- Om op het slagveld een niveau terug te gaan
- Om op het slagveld een niveau vooruit te gaan

Wanneer je klaar bent met het instellen van de toetsfuncties, kies je **EXIT** (Uit)

Spelerinstellingen (Player Settings)

Maak een database om je een overzichtslijst die gegevens zijn jezelf en die van je vrienden in de **VERSUS MODE** te kunnen bekijken. De speler die de database wilt aanmaken of wijzigen, verplaatst de markering naar **PLAYER SETTINGS** (Spelerinstellingen) en bevestigt zijn keuze met toets A of C. Wanneer het Player Settings scherm is verschenen, druk je op toets A of C om de opties te bekijken.

Op het Player Settings scherm heb je de keuze uit vier opties: **END** (Eindigen), **EDIT** (Toevoegen), **DELETE** (Wissen) en **SELECT** (Kiezen). Indien je nieuwe gegevens wilt toevoegen, verplaatst je de markering naar een lege spatie en druk je op toets A of C. Verplaats daarna de markering naar **EDIT** (Toevoegen) door gebruikmaking van de Kroes en druk op toets C. De spatie voor de eerste letter zal nu in een koptertje kunnen te staan (je kunt een naam van maximaal drie letters invoeren). Om de lijst met letters te doorlopen, druk je de Kroes omhoog of omlaag. Wanneer de gewenste letter wordt aangegeven, druk je de Kroes naar rechts om de markering te verplaatsen naar de eerstvolgende letter van de naam. Wanneer je klaar bent met het invoeren van de naam, druk je op Start of op toets C. Verplaats de markering naar **END** (Einde) en druk nogmaals op toets C om het scherm te verlaten.



Wanneer naam toe te wijzen aan een bestaansgids, moet je het gegevensscherm binnengaan uit de gebruikmaking van het bestaansgids. Wanneer je de gegevens wilt toevoegen, druk daarna op **SELECT** (Kiezen) en verplaats de markering naar de gewenste naam door gebruikmaking van de Kroes. Druk op Start om het scherm te verlaten. Alle punten die er met het desbetreffende bestaansgids in de **VERSUS MODE** zijn gemerkt, zullen nu worden toegevoegd aan de database van de game met de desbetreffende naam (voor aanwijzingen over het bekijken van de punten in de database moet je blz. 94 raadplegen).

Kies **DELETE** (Wissen) om de gegevens die je niet langer nodig hebt te wissen. Verplaats de markering naar **DELETE** (Wissen) door gebruikmaking van de Kroes en druk op toets A of C. Je wordt gevraagd om je keuze te bevestigen. Indien je de gegevens inderdaad wilt wissen, kies je **YES** (Ja) en druk je op toets A of C. Indien je je bedenkt, druk je op toets B of verplaats je de markering naar **NO** (Nee). Druk daarna op toets A of C. Wanneer je klaar bent met het invoeren of wissen van gegevens, kies je **END** (Eindigen). Druk vervolgens op toets A of C om het scherm te verlaten.

Verklarende teksten (Explanations)

Naar heb je de volgende opties: **GAME EXPLANATION** (Uitleg van het spel voor een uitleg van de functies van het bedieningsblik, en **CHARACTER MOVES** (Bewegingen van de spelfiguur) met bijzonderheden over de aanvalen van de verschillende spelfiguren. Verplooi de markering naar de gewenste optie en druk op toets A of C om het scherm te openen.

Om bij **GAME EXPLANATION** de verklarende teksten van het spel te doorlopen, druk je de Riets omhoog of omlaag. Om het scherm te verlaten, druk je op toets B of op Start.

Wanneer je **CHARACTER MOVES** hebt gelezen en je de aanvalsopties van een spelfiguur wilt bekijken, verplooi je de markering naar de desbetreffende spelfiguur en druk je op toets A of C. Indien de aanvalsopties van de spelfiguur niet allemaal op het scherm passen, druk dan de Riets omhoog of omlaag om de verklarende teksten te doorlopen. Om het scherm te verlaten, druk je op toets B of op Start. Om **CHARACTER MOVES** te verlaten, druk je op Start.

Opmerking: Op het scherm worden alleen de spelfiguren weergegeven die je in het spel reeds hebt tegengekomen.



Tegenstandermodus (Versus Mode)

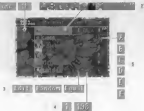
In deze modus overleven alleen de sterksten! Aan deze menselijke (en onmenselijke) veroveringswedstrijd kunnen maximaal zes spelers meedoen. Degene die als laatste overblijft is de winnaar. Om met meer dan twee spelers te vechten, heb je een 6 Player Adapter nodig, en voor elke speler een bedieningsblik (allemaal los verkrijgbaar).

Gevechtsopties van de tegenstandermodus

In de **VERSUS MODE** (Tegenstandermodus) kun je kiezen uit twee gevechtsopties: **TIMER** (Bepaalde tijd) waarbij degene (persoon of team) die na het verstrijken van de tijdsduur nog de meeste roedpunten overheeft, de winnaar is. In plaats daarvan kun je ook **UNLIMITED TIME** (Onbepaalde tijd) kiezen. Bij beide opties gaat het spelen als volgt:

Verplooi de markering naar de gewenste optie door gebruikmaking van een willekeurig bedieningsblik en druk op toets A of C om het spelfiguur keuzeschermblik te openen. Je kunt elke spelfiguur kiezen die je in de veroveringsmodus hebt tegengekomen, inclusief de vijanden.

De speler die op Start drukt en het tijdgevechtsschermblik verschijnt, maakt de instellingen op het uitleggerschermblik (rechts op het scherm verschijnt een gele indicator die aangeeft welk bedieningsblik actief is). Verplooi de markering naar de instelling die je wilt wijzigen en druk op toets A of C. Wijzig daarna de instelling door de Riets omhoog, omlaag, naar links of naar rechts te drukken. De beschikbare opties zijn als volgt:



Opmerking: De opties Characters (Spelfiguren), Skill Points (Voordigheidspunten), Level (Niveau) en Team Assignment (Toewijzing van teams) kunnen afzonderlijk naar wilskeuze worden ingesteld. Voor wilskeuzige toewijzing kies je het vengsteken (F).

- 1 **Player (Speler):** Kies wie de spelfiguur moet gaan besturen. Bij een gevecht voor één speler heb je de keuze uit IP (Besturing door speler) en CPU (Besturing door computer). Bij deelname door twee spelers heb je de keuze uit IP, 2P en CPU. Indien je meer dan 1 Player Adapter beschikt, kunnen er maximaal zes spelers tegen elkaar vechten.
- 2 **Character Icon and Name (Symbool en naam van spelfiguur):** Om de beschikbare spelfiguren te laten verschijnen, druk je op toets A of C. Om de lijst met spelfiguren te doorlopen, druk je de Btoets omhoog of omlaag. Om een bepaalde spelfiguur te markeren, druk je de Btoets naar links of naar rechts. Om de desbetreffende spelfiguur te kiezen, druk je op toets A of C.
- 3 **Stats Type (Soort punten):** Hier deze optie kun je bepalen hoe de voordigheidspunten aan de strijders moeten worden toegekend. Voordigheidspunten kunnen aan één of meer van de zes voordigheidsubindelen worden toegekend (zie "Toekenning van voordigheidspunten" verderop). Je kunt kiezen uit **EDIT** (Zelf wijzigen) waarbij je zelf voordigheidspunten aan de spelfiguur toekent, **EQUAL** (Gelijk) waarbij de computer automatisch voordigheidspunten toekent, en **RANDOM** (Wilskeuzig) waarbij de computer geheel wilskeuzig **EQUAL** of **EDIT** kiest.
- 4 **Experience Level (Ervaringsniveau):** Kies het ervaringsniveau van de desbetreffende spelfiguur.
- 5 **Team Grouping (Teams samenstellen):** Om het gevecht extra spannend te maken, kun je de spelfiguren als één of meer teams laten vechten. Bij het spelen in teams gaat de overwinning naar het team dat de meeste schade heeft opgelopen (bij gevecht voor 1 minuut) of naar degene die tot het laatste is overgebleven (bij gevecht met onbepaalde tijdsduur). Daal de spelfiguren in bij één van de zes teams (A t/m F).

Wanneer je tevreden bent met de gemaakte instellingen, druk je op Start. Je kunt worden gevraagd om je keuze te bevestigen. Kies **YES** (Ja) indien je klaar bent om naar het volgende scherm te gaan. Kies **NO** (Nee) indien je de instellingen wilt wijzigen.

Toekenning van vaardigheidspunten (Skill Assignment)

Indien je bij Start Type de optie **EHT** of **RANDOM** hebt gekozen, zal vervolgens het scherm voor het toekennen van vaardigheidspunten verschijnen. Boven op het scherm worden de spelfiguur, het nummer van het bestemmingsslot, het team en het niveau aangegeven. Je kunt de vaardigheidspunten toekennen aan de volgende rubrieken:

STR. (Sterkte) De schade die je kunt toebrengen aan de tegenstander

VIT. (Vitaliteit) De schade door de aanvallen van een tegenstander die je kunt weerstaan

INT. (Intelligentie) Jouw vaardigheid in het toepassen van toverkunsten

DEF. (Gestel) De bescherming tegen toveraanvallen

AGL. (Behendigheid) De vaardigheid waarmee jouw spelfiguur zich beweegt

LUC. (Geluk) In hoeverre maak je meer kans om niet te worden geraakt door aanvallen van anderen, of om met succes zelf een aanval te kunnen uitvoeren

Boven de vaardigheidsrubrieken wordt het totale aantal punten waarmee je het moet doen, aangegeven. Verplaats de markering naar de gewenste vaardigheidsrubriek door de R-toets omhoog of omlaag te drukken. Om extra vaardigheidspunten aan de gekozen rubriek toe te kennen, druk je de R-toets naar rechts. De punten worden in het rood aangegeven. Indien je de punten opnieuw wilt toekennen, markeer je de desbetreffende vaardigheidsrubriek en druk je de R-toets naar links om de punten weer te verwijderen.

Indien je de optie **EQUAL** hebt gekozen, zullen de vaardigheidspunten van de spelfiguren automatisch door de computer worden toegelikt.

De competitie begint op een veld dat willekeurig door de computer is gekozen. Boven op het scherm worden de symbolen van de strijders aangegeven, afwisselend het rood, het resterende aantal rookpunten en het resterende aantal overlevende van elke spelfiguur. De spelfiguren die door een speler worden bestuurd, beginnen met een markering ernaast die aangeeft welke spelfiguur er door welke speler wordt bestuurd.

Gevechtsscores (Battle Scores)

Vergaet niet om bij "Gevechtsscores" de scores van de verschillende spelers en spelfiguren te bekijken. In de database met de gevechtsscores worden alle scores bewaard die er in de **VERSUS MODS** (Tegenstandermodus) zijn behaald.

Scores van spelfiguren

DS is een overzicht van de spelfiguren die in de **VERSUS MODS** tegen elkaar hebben gevochten. In de eerste kolom zie je het aantal gevechten dat ze hebben gewonnen. In de tweede kolom zie je het aantal gevechten waarvan ze hebben meegedaan, en in de derde kolom zie je het percentage gevechten dat ze hebben gewonnen. Om de lijst met scores te doorlopen, druk je de R-toets omhoog of omlaag.



Scoren van spellfiguren

Op de aanbevolen moeilijkheidsgraad van de scores van alle spellfiguren in de eerste kolon zie je het aantal gewonnen dor die ze hebben gewonnen. In de tweede kolom zie je het aantal gewonnen waaraan ze hebben deelgenomen, en in de derde kolom zie je het aantal gewonnen dor die ze hebben gewonnen.



Scoren van spellfiguren weer op nul zetten

Om de scores weer op nul te zetten, druk je op toets A of C. Je zult dan worden gevraagd om je keuze te bevestigen. Indien je de scores inderdaad weer op nul wilt zetten, verplaats je de markering naar **YES** [Ja] en druk je op toets A of C. Indien je je bedenkt, verplaats je de markering naar **NO** [Nee] en druk je op toets A of C. Om het scherm te verlaten, druk je op Start of verplaats je de markering naar **EXIT** [Uit]. Druk daarna op toets A of C.

Scoren van spelers weer op nul zetten

Om ook deze scores weer op nul te zetten, druk je op toets A of C. Je zult dan worden gevraagd om je keuze te bevestigen. Indien je de scores inderdaad weer op nul wilt zetten, verplaats je de markering naar **YES** [Ja] en druk je op toets A of C. Indien je je bedenkt, verplaats je de markering naar **NO** [Nee] en druk je op toets A of C. Om het scherm te verlaten, druk je op Start of verplaats je de markering naar **EXIT** [Uit]. Druk daarna op toets A of C.

De opties **KEY CONFIG** [Toetsconfiguratie], **PLAYER SETTINGS** [Spelerinstellingen] en **EXPLANATIONS** [Verklaringen related] zijn dezelfde als bij de **OPTION MODE** [Optiemodus] (zie blz. 89-93).

Verhaalmodus (Story Mode)

In de **STORY MODE** [Verhaalmodus] moet je eerst een spellfiguur selecteren (bij een spel voor twee spelers moet ook de tweede speler een spellfiguur kiezen). Doorloop de bij het verhaal van Guardian Heroes zodat de gewenste spellfiguur wordt aangewezen. Druk dan op Start om de desbetreffende spellfiguur te kiezen. Hou er rekening mee dat niet beide spelers dezelfde spellfiguur kunnen kiezen.



Het verhaal begint op het hoofdkwartier van de Guardian Heroes, waar Hen met trots zijn nieuwe avontuur leest voor. Om de verhalen te vernemen, klik op de afbeelding. Druk je op toets C. En dan komt het verhaal bekend.

Tijdens het spel wordt je geconfronteerd met verschillende tegenstanders die je moet verslaan en die het bij jou voordeel te komen. Ook moet je zelf bepalen waar je richting moet en wat je moet doen. Denk steeds goed na voordat je een beslissing neemt, want het kan je verdere lot bepalen. Om een antwoord of richting te kiezen, zet je de markering weg door gebruikmaking van de D-pad. Druk daarna op toets A of C.

Op het slagveld

Evenals bij de **VERSUS MODE** (Tegenstandersmodus) verschijnen ook hier boven op het scherm de symbolen van alle strijders. De groene balk geeft het aantal resterende rookpunten aan, en de blauwe balk het aantal resterende toverpunten.



Vechten: winnen of verliezen

Tenwijl je de ene vijand na de andere verliest en steeds dichtbij jouw doel komt, zul je versterkingen winnen. Voor elke versterking krijg je een bepaald aantal voorrighheidspunten die je kunt toekennen aan de verschillende voorrighheidsdelen (zie blz. 94 voor andere bijzonderheden hierover). Hoe meer tegenstanders je verliest, des te meer versterkingen je zul ontvangen en des te meer kracht je zul krijgen. Onthoud je dus niet van het gevecht en draag je steeds bij!

Indien je al jouw rookpunten hebt verloren en er nog Continuus over zijn, zul het Continuus-scherm verschijnen. Hier heb je drie opties: **CONTINUE** (Nader spelen) om verder te spelen vanaf het punt waarop je was verslagen; **TRY AGAIN** (Opnieuw proberen) om weer helemaal opnieuw te beginnen (in welk geval je alle voorrighheidspunten zul ontvangen die je tot nu toe ogenblik hebt weten te vergaren); en **GIVE UP** (Opgeven) in welk geval de wederzijdse Game Over (Spel voorbij) verschijnt gevolgd door de inleidende gedachten.



Hier zijn de helden!

Hu is het tijd om de teamleden van de Guardian Heroes en hun vrienden voor te stellen. Als bewegingen zijn van toepassing op een cirkel naar rechts. Voor aanvallen naar links moeten de bewegingen in omgekeerde wijze worden geïnterpreteerd.

Samuel Han

Oorspronkelijk was hij lid van het blauwe team van de koninklijke ridders, maar later besloot hij om de wijde wereld in te trekken en reizend avonturen te worden. Hij draagt een van de krachtigste voorboden witte geschiedenissen, een avontuur dat op zichzelf al een legende is.

Speciale technieken

Han dynamie: $\frac{1}{2} \times \rightarrow = \text{B of C}$

Han speciaal: B

Han definitief: $\frac{1}{2} \downarrow$

Han maximum (in de lucht): $\frac{1}{2} \downarrow = \text{B of C}$

Han wonder (in de lucht): B (indrukken en ingedrukt houden)

Han hypes/Han overwinning: C



Toverkunst

Han verbindingen: $\frac{1}{2} \times \rightarrow = \text{E}$

Randy M. Green

Randy heeft jarenlang toverkunsten geleerd. Tijdens een ontmoeting van zijn studie kwam hij in aanraking met Han en de andere Guardian Heroes. Toen realiseerde hij zich dat hij zijn mogelijkheden het beste kan gebruiken door samen met de andere helden op reis te gaan. Zijn metgezel en medelevenaar is Edward M. Honda (naam hem maar Ed). Randy is nogal bang uitgevallen, maar hoop op reis te overwinnen door samen met de Guardian Heroes op avontuur uit te gaan.

Speciale technieken

Gemiddelde windstof: $\frac{1}{2} \downarrow = \text{B of C}$

Mus van windstof: $\frac{1}{2} \times \rightarrow = \text{B}$

Material-combinatie: B (met herhaling)

Gemiddelde schadeloos (in de lucht): $\frac{1}{2} \uparrow = \text{B of C}$



Toverkunsten

[Hij: $\text{B} = \text{C}$

Supernagische wervel: $\frac{1}{2} \rightarrow = \text{E}$

Supernagische brandweer: $\frac{1}{2} \uparrow = \text{E}$

Supernagische bliksemvlucht: $\rightarrow \frac{1}{2} \times = \text{E}$

Supernagische ijverheid: $\frac{1}{2} \downarrow = \text{E}$

Supernagische tenoels: $\rightarrow \uparrow \frac{1}{2} \uparrow = \text{E}$

Supernagische brandweer: $\rightarrow \frac{1}{2} \rightarrow \rightarrow = \text{E}$

Ginjiro Ibushi

Ginjiro is een nindo die op zoek is naar het legendarische zwaard Muramasa, dat volgens sommige zo krachtig is dat het een eigen ziel heeft gekregen. Ginjiro heeft berispt om zich aan te sluiten bij het team van de Guardian Heroes omdat hij graag het legendarische zwaard wil zien.

Speciale technieken

Achtentwintig lichtspiegelingswaardlog $\frac{1}{2} \frac{1}{2} = B \text{ of } C$

Verschuimachtige topaan $\frac{1}{2} \frac{1}{2} \frac{1}{2} = B \text{ of } C$

Schadewloze stormaanval $\frac{1}{2} \frac{1}{2} \frac{1}{2} \frac{1}{2}$

Lichtspiegelingedans $\frac{1}{2} \frac{1}{2} = B \text{ of } C$

Verschuimachtige aanval met lichtspiegelingedans

(in de lucht) $\frac{1}{2} \frac{1}{2} = B \text{ of } C$

Schadewloze schep (in de lucht) $\frac{1}{2} \frac{1}{2} = B$

Achtentwintig danserschap (in de lucht) $\frac{1}{2} \frac{1}{2} = C$

Toevankunsten

Vaartbrevet $\frac{1}{2} \frac{1}{2} \frac{1}{2} = Z$

Dondergalm $\frac{1}{2} \frac{1}{2} \frac{1}{2} = Z$

Donderbrevet $\frac{1}{2} \frac{1}{2} = Z$

Dondergedachtenverruiming $\frac{1}{2} \frac{1}{2} = Z$



Nicole Neale

Nicole is een schilke, maar ingetogen geestelijke. Ze is met de Guardian Heroes meegewogen omdat zij volgens haar een leuke chasseling is haar rustige levenswijze voor haar. Ze is een geboren optimist en probeert altijd het goede in de mens te zien. Want het echter met om haar op de boel te jagen, want ze is het een paar krachtige toevankunsten, is staat. Misschien wil ze bij iedereen de indruk wekken dat ze een heel aardig meisje is. Maar misschien ook wel weer niet... Kortom, een geheimzinnige dame die Nicole.

Speciale technieken

Oet doet pijn $\frac{1}{2} \frac{1}{2} \frac{1}{2} = C$

Heilige droog $\frac{1}{2} \frac{1}{2} = B \text{ of } C$

Nu kan ik boos $B \text{ of } C$

Glimlachende staf met herhaling op C

Glimlachende staf in de lucht met herhaling op C

Robekprong $\frac{1}{2} \frac{1}{2} = B \text{ of } C$

Toevankunsten

Brand $\frac{1}{2} \frac{1}{2} \frac{1}{2} = Z$

Borilite $\frac{1}{2} \frac{1}{2} = Z$

Gemeeng $\frac{1}{2} \frac{1}{2} = Z$

Olinloch $\frac{1}{2} \frac{1}{2} \frac{1}{2} = Z$



Speciale spelfiguren

Niet-dode strijder

Om gehavende ridders heren, doet toedoen van een veel grotere macht dan het leven zelf, uit zijn graf! De niet-dode strijder staat nu op de kant van de Guardian Heroes en volgt de bevelen van de helden op. Om de niet-dode strijder een bevel te geven, moet je het volgende doen:

Druk op toets **Z** om het bevel venster te laten verschijnen.
Doorloop de lijst met bevelsmogelijkheden door de **Enter** naar links of naar rechts te drukken.



1. Aanroepen



2. Verdedigen



3. Volgen



4. Vasthouden



5. Kruisbestrijd

Sereno Corsaire

Sereno is de vrouwelijke bevelhebber van het rode team van de Kontinities ridders en heeft zich aangesloten bij de Guardian Heroes. Zij schijnt het een en ander te weten over het door Hien gevonden ruwert, maar moet haar informatie nog onthullen aan de Guardian Heroes. Wie is zij eigenlijk precies en waarom helpt ze de Guardian Heroes?



Nuttige wenken

- In de eerste plaats moet je onthouden dat je alleen maar kunt winnen als je innit slaagt om te overleven. Maak dus altijd gebruik van jouw verdedigingstechniek (zoets A is de standaardsteets om je te verdedigen) wanneer je niet in de aanval bent. Wanneer je jezelf goed verdedigt, zul je veel betere kansen hebben.
- Veel tegenstanders maken bij hun aanval gebruik van teverlusten of valheidsrechten. Het is raadzaam dat je door een van deze technieken wordt geraakt, moet je van het ene niveau naar het andere springen.
- Maak gebruik van de vliegende heidechniek, wanneer je doet een tegenstander de hoogte in werlt gepaard. Terwijl je je in de lucht bevindt, druk je op toets A of C om weer leving op beide vloten terecht te komen. Zo niet, dan kan jouw tegenstander net zolang doorgaan met zijn aanval totdat je verslagen bent.
- Wanneer je bent geraakt door een krachtige roverspreuk of aanval, zul je tydelijk verdoold zijn. Wanneer dit gebeurt, moet je met herhaling op toets A drukken, of met de B-toets net zolang in de vorm van een cirkel indrukken totdat de spelfiguur weer bij bewustzijn is.
- Teverlusten zijn een krachtig hulpmiddel, maar jouw spelfiguren hebben slechts een bepaald aantal roverspunten tot hun beschikking. Wanneer het uitloftend op jouw teverlusten, wort dan ook het wel eens slecht met je kunnen aflopen! Een andere reden om ook jouw andere aanvalstechnieken te oefenen is het feit dat de roverspunten kunnen worden teruggewonnen door het uitvoeren van speciale aanvallen.
- Elke held begint in elke voorrighedsnibruk met een bepaald aantal voorrigheden (zie blz. 94). Elke spelfiguur moet dus zijn verschillende voorrigheden verbeteren om succesvol te kunnen zijn. Kijk naar jouw spelfiguur terwijl hij of zij aan het vechten is, en kijk bij het toekennen van voorrighedsgepunten vooral naar de zwakke punten van de spelfiguur.

Behandeling van uw Sega Saturn CD-ROM

- De Sega Saturn CD-ROM is ontworpen om uitsluitend te worden gebruikt met het Sega Saturn-systeem.
- Zorg ervoor dat het oppervlak van de CD-ROM van vuil en krassen gerynoodd blijft.
- Meet in onmiddellijk zonlicht achterloten of in de nabijheid van een radiator of andere warmtebron.
- Heeft nu en dan een pauze wanneer u voor een lange periode speelt, om vuil en de Sega Saturn CD de nodige rust te gunnen.

Waarschuwing voor bezitters van projecteertelevisietoestellen:

Slechte beeldten kunnen een blijvende beschadiging van de beeldbuis tot gevolg hebben of onrepareerbare rlekken achterloten op de beeldschermende stof van de CRT. Vermijd herhaaldelijk of langdurig spelen van videospelletjes op projecteertelevisietoestellen met een breed scherm.



Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorized rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.

Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierte Verleihe oder öffentliche Vorstellungen dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar. Kopieren des Spiels oder sein mit einem Gerät ablesen ist ebenfalls strengstens untersagt. Jede Verleihe an repräsentativen Publikum oder ein öffentliches Aufführen des Spiels ist ebenfalls verboten.

La copie et transmission de cette œuvre sont formellement interdites. Il est également strictement prohibé de louer ou de faire jouer cette œuvre en public.

Is duplikatione e la transmissione di questa gioco sono espressamente proibite. Il noleggio non autorizzato e la circolazione in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.

Kopiering eller överföring av detta spel är strikligt förbjudet. Både hyrning eller offentlig framföring av detta spel är också strikligt förbjudet.

Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het openbaar vertoonen of openbaar vertoonen van dit spel is tevens verboden.

This product is exempt from classification under UK law. In accordance with the Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age category indicated.

IMPORTED BY: Unit A, 442, 444/4, 454, 254/4, 442, 274, Europa Rd, Singapore 09944, Canada Rd 1, 101, 106/4, 102, 104, Hong Kong Rd. 88-9300, Germany Rd. 2, 101, 104, Singapore Rd. 88 101, U.S. Rd. 1 101/104, France Rd. 1, 101, 104, Japan Rd. 1, 101, 104.